本期焦点：独乐不如众乐——国内联机游戏现象探讨



www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第305期

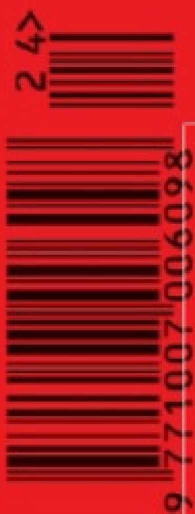
8月下 特惠价7元

大众软件®



电脑应用与娱乐的第一选择

一款网游的自然死亡



ISSN 1007-0060

本期重磅专题：

外语通——6款词典翻译类软件评测



新品初评：触摸生活——惠普TouchSmart IQ848cn触摸式一体机/重型娱乐武器——索尼SRS-DB500多媒体音箱

硬件评析：具备高清视频拍摄能力的数码相机

网络时代：向"网管"说不——拒绝限制，另辟蹊径通网络

实用软件：从收费到免费——微软新款杀毒软件MSE

在线争锋：坐看《魔兽世界》真空期500万玩家的去留

前线地带：《星际争霸II》最新情报

极限竞技：冰蛙出走，电魂重生——DOTA6.60简析

攻城略地：狂野西部——生死同盟



本期强档攻略

风色幻想XX——交错的轨迹·番外篇



www.digichina.org.cn

2009年12月4日-7日 北京展览馆

第七届中国国际网络文化博览会

主办单位

中华人民共和国文化部 / 中华人民共和国科学技术部 / 中华人民共和国工业和信息化部
国家广播电影电视总局 / 中华人民共和国新闻出版总署 / 国务院新闻办公室
中国共产主义青年团中央委员会 / 北京市人民政府

承办单位

文化部文化市场发展中心

运营单位

北京中文发国际文化交流有限公司

战略合作单位：





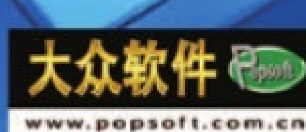


特别支持媒体：



























游戏榜

电 话：86-10-64005915 84044440 84049874 传 真：86-10-84034674
联系人：孙宝才 纪晓 郝心 常艳（招商招展） 沈嘉亮 孙智（商务合作） 陈月皎 张旭（市场宣传）

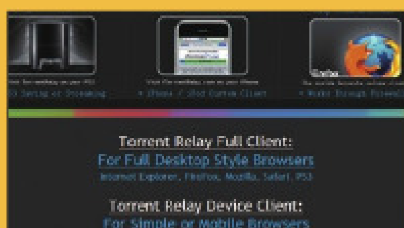
Contents

[本期目录]2009年8月下 总第305期

P18 网络时代重点推荐

向“网管”说不 ——拒绝限制，另辟蹊径通网络

在公司、学校、网吧等各种网络环境中，打破网络隔阂，实现自由上网，不被网管的各种限制所桎梏，可以做到吗？



P32 实用软件重点推荐

外语通 ——6款词典翻译类软件评测

随着网络的不断发展，翻译软件越来越有了“云”的趋势。仅几MB的小软件，也足以和数百MB的传统翻译软件一较高低。



P118 评游析道 重点推荐

独乐不如众乐 ——国内联机游戏现象探讨

与人合作、对抗一直是大部分玩家的梦想。而一款单机游戏要想以联机形式在国内流行开来，光靠游戏品质是不行的……



P131 攻城略地 重点推荐

狂野西部 ——生死同盟

如果你喜欢美国西部片，就不能错过这款游戏，它将引领你展开一场西部的冒险，而本攻略则让你了解冒险之路上的所有秘密。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 荅笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年08月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

最近影院里的大片不断上映，编辑部里已经有很多人看过数字巨幕（IMAX）版的《变形金刚2》了。面对数百平方米大的银幕，刚开始还真是有点头晕眼花，不过十几分钟后便习惯了下来，全部身心都湮没在强烈的声光特效当中了。虽然小编们对此片的评价褒贬不一，更有嗤之以鼻者，但就我个人来说，看这部影片还是很过瘾的，它通过并不复杂的剧情，向观众展示了电影科技、特效技术以及某国军事力量的无比强大。不过对于更多的中国观众来说，真正令他们心动的还是那些沉淀在心中很多年的卡通版外星机器人们，如今活生生、立体化、轰隆隆地出现在眼前的巨大银幕上，让人目瞪口呆、心灵震颤。而对于游戏玩家们来说，同步推出的游戏作品更可以让他们在看过电影后，再次在电脑屏幕上亲自参与一把变形金刚的战争。然而……很多事情就坏这个“然而”上——然而《变形金刚2》的同步游戏作品让很多玩家都倒了胃口，除了差劲的操作性外，主线任务的设计也显得单调乏味，同时电影中那种强烈的打击感和冲击力也几乎荡然无存，这不得不让我最终放弃了在攻略栏目中向大家详细介绍这款游戏的计划。

一年一度的ChinaJoy即将开幕，网络游戏百花齐放的盛大场面又将呈现在百万玩家们眼前，但愿这次展会在让观众们走马观花的同时，也能够让人更多地感受到游戏本身的实际内涵。本刊记者冰河已经做好了前往参观采访的准备工作，其中摄影器材的准备更是重中之重，到时候不知会有多少奇闻趣事被他捕捉到，让我们一起等待他未来的报道吧。

本期责编：Cross

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山东	纪震	安徽	钱泳
山西	秦榛	新疆	江超
北京	李登晨	湖北	郭健
浙江	缪彬彬	海南	邵腾志
湖北	姜为	山东	牛田野
福建	王俊杰	广东	陈恒隽
福建	上官韬	湖北	程浪
甘肃	蒲东鹏	辽宁	王鹏
天津	张简宇	湖南	宋斌威
湖南	蔡浩	北京	张钟元



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）







触摸生活——惠普TouchSmart IQ848cn触摸式一体机

■晶合实验室 壹分



虽然中文手写识别和一些应用设置方面还有待提高，但这并不妨碍IQ848cn成为一款充满使用乐趣的产品，在家庭中它能充当多种角色并提高生活情趣，值得资金充裕的家庭用户考虑。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：惠普（HP）
上市状态：已上市
售价：16 999元
附件：遥控器/电源适配器/无线键鼠/说明书等
咨询电话：800-820-6616
推荐：资金充裕的家庭用户

继去年首款采用触摸屏的TouchSmart一体机之后，惠普今年再次推出了3款该系列的新产品：TouchSmart IQ546cn/548cn和IQ848cn。其中IQ546cn/548cn属于IQ500系列，采用22英寸触摸屏。这次惠普送测的顶级型号IQ848cn则采用25.5英寸触摸屏，考虑到边框会导致触摸屏边角处难以点触，这款产品在屏幕显示范围外还预留了部分空间，使屏幕看上去更大。IQ848cn采用分辨率高达1920×1200的16：10触摸式液晶屏，整机设计比去年的产品更加紧凑，重量达到17.2kg，看上去犹如一台大尺寸液晶电视。

这款产品以黑色抛光工程塑料外壳为主，辅以银白色边框和黑色金属网罩（位于音箱和散热孔），边角处均采用圆弧过渡，造型雅致大方。由于重量较大，出于稳定性考虑惠普放弃了类似液晶电视的直立支架，在机身背面设置了一个宽大的支撑板，结合屏幕下方的两个高强度透明支脚形成稳固的三角结构。支撑板内部采用金属材质，转轴部分阻尼力度较高，不会因为机身自重导致角度变化。同时还设置了特殊的锁扣装置，当锁扣拉开时支撑板角度只能向内收减，闭合时则只能向外扩大。这款产品的支撑结构非常可靠，即便我们将它放在光滑的玻璃桌面上使用也没有问题。



侧视图

这款产品预装Vista 64位家庭高级版操作系统，采用英特尔酷睿2双核移动版P7550处理器，主频为2.26GHz，拥有3MB二级缓存，并支持1066MHz前端总线，主板芯片组为英特尔GM45，搭配NVIDIA GeForce9600 M-GS独立显卡（512MB独立显存），并拥有4GB DDR2（2GB×2）内存和1TB 5400r/min SATA硬盘，支持IEEE 802.11b/g/n无线网络和蓝牙2.0，另外还提供了吸入式蓝光COMBO和内置电视卡，配置相当全面。电源适配器也采用了类似笔记本电脑的外置方案，但体积更大。



电源开关位于机身右侧边框的顶部

IQ848cn提供了丰富的接口和合理的分布位置，机身右侧上方是电源开关，向下依次为硬盘灯、音量调节/静音、五合一读卡器（SDHC/MMC/Micro SD/记忆棒/xD）和IEEE 1394接口；机身左侧是装饰灯开关、两个USB接口、3.5mm音频输入和耳机插孔；机身顶部则是Pocket Media Drive Bay插槽（类似移动硬盘的存储扩展设备，需单独购买）。在机身左侧后方还隐藏有3个USB、10/100/1000Mbps自适应网卡、音频输入输出、光纤、S-Video和有线电视及红外接收器接口，并设置了方便的束线卡和可



机身右侧接口



机身左侧接口

拆卸的防尘盖板。另外在机身背面还有一个独立USB接口被无线键鼠的信号接收器占据，屏幕正上方则整合了摄像头和麦克风。

这款产品的性能足以应对当前主流的3D游戏和各种日常娱乐、应用，不过我们认为TouchSmart这样的产品，最重要也是最吸引人的地方应该是人机交互界面的设计，以及以此为基础衍生的各种应用功能。送测样机预装了惠普TouchSmart软件套件，结合操作系统自带的手写输入可实现丰富功能。

限于成本等多方面的因素，现有



大量接口隐藏在机身左侧，包括USB、视频输入、有线电视接口等

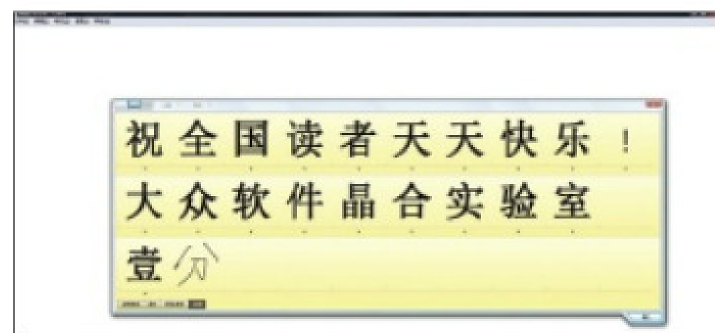

新版TouchSmart软件套件，带有明显的苹果风格


有趣的装饰灯光选择功能，用户可自定义色彩

的TouchSmart机型仍然没有引入令人艳羡的多点触摸技术，不过其触摸感应技术也有进步，用户的手指只需轻轻接触屏幕即可，并且支持水平和竖直方向的拖动和快速滚动（效果与苹果iPod Touch/iPhone类似）。我们发现即便无意中用多只手指在屏幕上向同一方向拖动或快速划过也可被准确识别，而过去的触摸系统遇到这种情况往往没有任何反应。当然，用一只手拖动或快速划过的操作结果与一只手指没有区别，但操作起来显得更痛快和轻松，比小心翼翼地用食指戳戳点点更舒适。

在新的TouchSmart软件套件中，惠普整合了更多功能，并提供了更漂亮的界面，包括音乐/视频播放、图片浏览、内置游戏、电子邮件、时钟、日程表、备忘便笺等组件，并允许用户添加或删减对应的快捷方式，且这些组件中的列表操作全部支持随意拖动或快速滚动，非常方便。电子邮件功能允许用户使用Gmail账户或Windows系统中用户预设的其他电子邮件账户，并可同步其中的日程安排。备忘便笺保持了上一代手写体的随意和温馨风格，并加入了涂鸦、视频、语音功能，有趣而实用。音乐播放器可支持后台播放、歌词同步、专辑封面显示等功能；视频播放程序则能支持目前大部分流行的格式，还允许用户使用摄像头拍摄视频或剪辑自己的短片；照片浏览程序不仅具备方便的管理和归类功能，还能快速编制幻灯片或编辑照片信息。另外在所有涉及到文件


音乐播放界面



手写输入界面

管理的组件中都提供了方便的打印和刻录功能，并为移动存储设备建立了单独的快捷方式，非常方便。

最后值得一提的是IQ848cn是该系列中唯一具备壁挂附件（需单独购买）的型号，用户可将它悬挂在客厅、卧室或书房中，不仅能兼顾影音娱乐和游戏，还可随时与来访的亲友分享自己的照片、视频，或是给家人留下一段有趣的视频便笺。

重型娱乐武器
——索尼SRS-DB500多媒体音箱

■晶合实验室 壹分

晶合实验室测试联盟

DB500是一款适合游戏、电影等多媒体娱乐的音箱，不错的低频表现可营造出较好的氛围，值得资金充裕的玩家考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：索尼（SONY）
上市状态：已上市
售价：1980元
附件：遥控器/电源适配器/音频线/说明书等
咨询电话：400-810-9000
推荐：资金充裕的游戏玩家

SRS-DB500是索尼推出的第一款2.1多媒体音箱，同时也是索尼多媒体音箱的旗舰产品，故而又赋予它单独的中文名称——“火武”，并可能会在将来形成一条以此命名的高端产品线。索尼虽然在音频产品方面拥有较高声誉和深厚的技术积淀，但与Hi-Fi和中高端家庭影院领域相比，在多媒体音箱领域则显得缺少作为。在DB500之前，索尼曾推出了一系列小型和便携式多媒体音箱，其中不乏颇具特色的产品，却没有能支撑起品牌形象的高端型号。因此DB500的推出虽有些意料之外，却又在情理之中。

DB500是一款强调音质表现和操控感受的高端产品，根据官方提供的资料，这款产品由索尼在日本的音响研发团队负责设计开发，引入了多项家庭影院产品的成熟技术，并由索尼在马来西亚的工厂生产制造。从产品外观上看，DB500与常见的2.1多媒体音箱大有不同，设计上带有明显的家庭影院风格。在低音箱的扬声器正前方竖置了宽厚的操控面板，直径超过5cm的音量调节旋钮位于面板正上方，非常显眼。面板表面略带弧度，提供了电源开关、高低频增益调节和输入切换按钮，为了便于用户使用，还增加了3.5mm立体声输入和耳机输出接口，另外还有一个红外遥控接收器窗口。

低音箱采用6.5英寸长冲程单元，箱体为刨花板制造，这在国内市场是比较少见的，刨花板制作的箱体在声


低音箱造型独特


大直径音量旋钮，手感很好


前面板上的控制按键和接口

学特性上要比中密度板（MDF）差不少。箱体结构为倒相式结构设计，倒相管位于前面板下方，管壁经过抛光处理，有助于减少风噪。这只低音单元采用了索尼开发的“Σ型磁路”，可有效提升磁通量，不仅降低了磁路体积，还可在较小的箱体和较低功率下获得较好的低频效果。这款产品的卫星箱采用直径约2.6英寸的全频带单元，箱体为塑料材质前倒相结构，从侧面看呈不规则的梯形，前障板小仰角设计，单元前方为金属材质的网罩。卫星箱单元的振膜采用日本特产的“美浓纸”制造，这种纸张具有良好的弹性和强度，有助于提升全频带单元在高频的表现。不过卫星箱箱体较单薄，虽然内部设置了加强筋，单元直径也不大，但和低音箱一样在较大音量下箱体谐振控制不佳，影响音质。

DB500低音箱的背部设计与国内同类产品迥异，整个背板由一整片灰色的钢板冲压成型，由于电源开关和音量调节等按键前置，所以背板布局显得非常简洁，除一组RCA音频输入和左右声道输出接口之外没有其他接口。另外箱体背面的边框没有采用贴皮覆盖，可清晰看到板材。索尼方面的相关负责人表示，这是设计人员沿袭了家庭影院音箱的风格，“总要露出一些木头来”。对此我们持保留态度，毕竟多媒体音箱的应用环境和箱体板材与家庭影院音箱有所不同，裸露的板材在长期使用中容易发生磨损。另外由于不能完全拆开低音箱，因此我们无法准确测量其板材厚度。


6.5英寸长冲程低音单元


卫星箱采用小仰角设计

透过背板的散热孔隐约可见内部的功放电路，DB500采用索尼S-Master全数字功放技术，数字功放电路的优点是转换效率高，发热量小，因此背板上没有额外设置大型散热片。拆下背板后，我们发现这款产品的低音箱体为双腔体设计，功放电路占据了靠后的一个独立腔体。DB500的电路设计较复杂，大体上分为供电和功放两个部分，采用了两块较大尺寸的PCB，信号线还有线卡固定，体现出做工方面的细致和用心。

理论上数字功放除转换效率高之外，还具有功率储备要求较低、瞬态响应好、低失真和定位准确的优点。由于数字功放电路的转换效率较高（可达75%～90%，模拟功放效率仅为30%～50%），因此供电部分没有采用常见的大尺寸环形变压器，以FTR-F6168和SARS03芯片构成数字供电电路，提供较好的电源管理和控制能力，电路中大量采用红宝石（Rubycom）电容，最大的一只达到450V/330μF，并设计了较完善的滤波电路。功放部分采用了两枚标有S-Master字样的芯片和两枚编号为92T的功放管负责两声道输出，运放部分则采用了比较常见的JRC4558，电路中使用了大量红宝石和Nichicon电容和部分贴片元件。


背板设计简洁

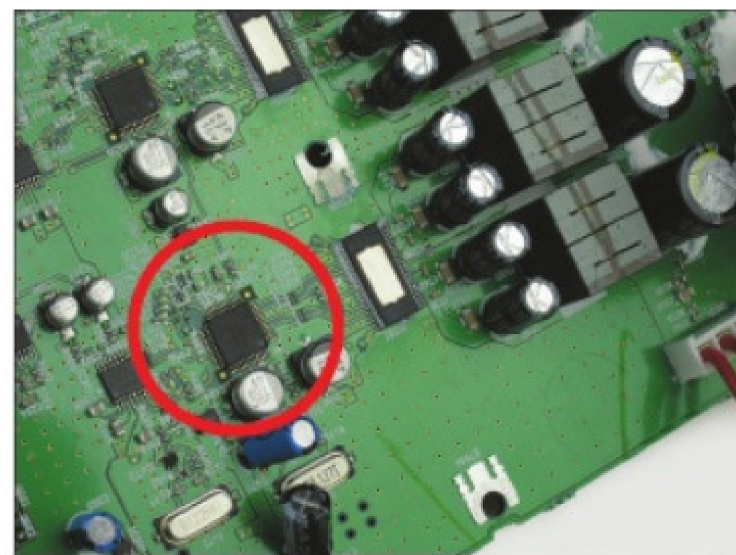
DB500的标称功率高达300W（低音箱150W，卫星箱75W×2），根据索尼提供的资料，该数值是根据JEITA（日本电子信息技术产业协会）标准测得。JEITA与国内和欧美市场惯用的RMS（持续输出功率）测试方法有所不同，一般而言同样的音箱采用JEITA标注的功率值会大于RMS值。需要强调的是，JEITA功率值与RMS功率值都是获得国际认可的功率测试成绩，其区别在于测试方法不同。考虑到国内用户的习惯，我们就此问题询问了索尼方面的负责人，对方表示性能参数的测试是由日本设计团队担当，目前也在就此问题进行协调，不排除将来改用RMS值标称的可能性。

我们使用乐之邦Monitor 01 US外置声卡作为音源，试音曲目均为正版CD抓轨生成的高品质WAV音频文件，涵盖人声、打击、摇滚、流行、交响乐和室内小品等多种不同风格的曲目，其中不乏大家熟悉的蔡琴、朱哲琴、刘欢等歌手的作品。经过60小时以上的煲箱之后，DB500的表现逐渐稳定，具有音色温暖、松软的特点，音染较多但听感很舒适。高频方面受全频带单元的制约，在较高频段的表现上有所欠缺，略嫌尖锐和纤细。中频表现较好，人声松紧适度，较好的解析力可还原出不少“口水声”，情感表达也较到位，但结像力略有不足，使歌手缺乏立体感。低频表现是这款产品的优势所在，下潜较深且量感充足，低频解析力较好，不过速度略慢，应付密集的鼓点有些吃力，这也是长冲程单元的缺点。这款产品在声场方面的表现也较好，有一定开阔度和纵深感，但器乐的定位略显模糊。

另外值得一提的是DB500的操控非常方便，音量旋钮的手感恰到好处，橙色背景灯不仅用于指示音量大小，还会在工作中变幻闪烁，视觉效果也很不错。前置音频输入和长距离遥控器的加入更提高了操控便捷性。但漂亮的低音箱放在电脑桌上显然不太现实，会引起桌面共振，建议用户还是将其放在地板上，使用遥控器操作比较好。P


电路部分单独占据一个腔体


电路部分腔体中设置有高强度金属托架，设计周到


S-Master数字功放芯片

新魔镜
——索尼爱立信S312手机

■晶合实验室 电子土豆





索尼爱立信S312是一款外观时尚、功能丰富的实用机型。比较特别的是它在“度量衡换算器”中居然还提供了AA制的“小费计算器”功能，可根据付账人数快速算出每个人应支付的含小费金额，这应该算是一项“与国际接轨”的有趣功能了。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★☆

厂商：索尼爱立信（Sony Ericsson）
上市状态：已上市
售价：1089元
附件：无（样机）
推荐：喜欢时尚直板手机、预算有限的用户
咨询电话：400-810-0000



造型简洁时尚



一体式波浪键盘

上期杂志中我们介绍了索尼爱立信的超薄翻盖新机T707，而同期发布的直板机型S312却姗姗来迟，前不久才正式在国内市场上市。从编号就可看出，作为Snapshot随手拍系列的最新款，S312是S302的后继型号，同样是一款面向中低端市场的直板机型。从主要硬件指标上看，S312相对于S302的变化并不大，仍是176×220的2.0英寸屏幕、带LED补光灯的200万像素摄像头、带RDS的调频收音机、支持音乐视频播放和M2卡扩展，但理论通话时间/待机时间由S302的7小时/300小时提升到8小时/400小时。机身尺寸方面，S312比S302略短（100mm对比101mm），虽然更厚一些（12.5mm对比11.0mm），但与后者（79g）相仿的80g重量使它仍显得较为轻薄。

S312最大的变化来自于它的造型，与S302略带金属味道的亮光漆材质不同，S312的上方屏幕区域整体覆盖了一层银色镜面外壳，光滑细腻，质感非常好；其键盘也由S302的独立按键改为一体式银白色波浪数字键（每行三个按键一体设计）。它提供黎明蓝和蜜银色两种颜色可选，送测样机为银色，机身模具精细，侧面有光滑的银灰色装饰条，背盖则为磨砂质感的塑料材质，与键盘同为银白色。醒目的圆形金属导航环、镀镍的通话和待机按键与镜面屏幕相映生辉，整体造型时尚味道十足。

S312机身左侧下方有索尼爱立信特有的充电/耳机/数据多功能接口和扬声器，右侧安排了音量调节键（兼作拍照时的数字变焦按键）和拍照、摄像快捷键。手机背面有带LED补光灯的200万像素摄像头，虽不支持自动对焦，但提供了手感良好的独立拍照、摄像键，拍照模式下数字键盘上的3、6、9、#键还可对应单张/连拍切换、白平衡、自拍时间、补光灯开关等快捷操作，为随手“扫街”拍照提供了很大便利，并支持照片修复、图片/视频博客和简单的照片编辑功能。

虽然S312的176×220分辨率屏幕与时下主流的QVGA（240×320）屏有一定差距，但其镜面屏亮度较高，色彩饱满，显示效果不错。手机菜单为索爱典型的12宫格风格，可用数字键和*、#键快速调用，菜单反应速度很快，操作感觉很流畅。手机内置15.9MB内存，并为彩信、通讯录、日历项和电子邮件等提供了独立存储空间。这款手机配备930mAh的BST-38锂电池，电话和短信不多的情况下可待机约3到4天。

S312内置调频收音机，支持播放MP3、AAC等格式的音乐。它支持Java程序，内置Opera Mini 4.1浏览器和NitroStreet Racing、Guitar Rock Tour、数独这三款游戏。而闹钟、计算器、录音、日历、记事本、秒表、计时器等常见小工具也非常齐全。



手机菜单

索尼爱立信S312手机规格	
网络频率	GSM/GPRS/EDGE/900/1800
尺寸	100mm×46mm×12.5mm
重量	约80g（含电池）
可选颜色	蓝色、银色
内屏	2.0英寸26万色TFT，分辨率176×220
摄像头	200万像素CMOS
手机内存	最大15MB，支持M2（Memory Stick Micro）卡扩展
多媒体及特色功能	蓝牙立体声、带RDS的调频收音机、3D游戏、PictBridge Printing（直连打印）、Media Player媒体播放器、PlayNow（乐酷）、TrackID（曲目识别）、动画壁纸等
零售版配置	电池、充电器、使用说明书



掌中炫酷游网络

——3G门户网手机应用软件

■晶合实验室 Red

3G门户网拥有不少可供选择的免费应用软件，其中"GO"手机浏览器的界面设计十分出众，操作也很简便，如果你厌倦了手机浏览器单调的外观，可以试用一下。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：－

厂商：3G门户
上市状态：已上市
售价：免费
附件：无
推荐：追求时尚的年轻用户
咨询电话：020-38296778

3G门户网提供了一系列免费手机应用软件，其中包括外观华丽的"GO"浏览器、个性鲜明的GGLive等。下面以"GO"浏览器为主，对3G门户网的手机应用软件进行一次简评。我们使用由3G门户网提供的预装有以上软件的"诺基亚5630 XpressMusic"进行测试。手机的操作系统为Symbian 9.3（S60第三版FP2平台）。在评测结束时，"GO"手机浏览器已处于测试尾声，不过目前依然只支持诺基亚智能手机，同时平台须为S60第三版。

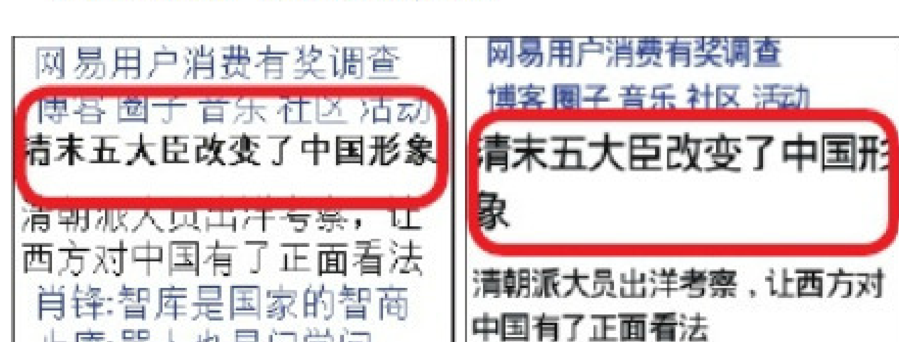
软件在用户界面的设计上花了许多心思，界面风格与同类软件相比更加绚丽，一字排开的快捷图标不仅时尚美观而且操作起来十分流畅。单击左键会弹出一个弧形的菜单，功能等同于传统的列表菜单，不过看起来更前卫。菜单的操作感良好，没有因为使用动画效果而过多影响性能。

浏览器在其主页上列出了用户可能经常浏览的网站链接，免去了输入网址的麻烦，但用户不可以对主页内容进行自定义设置。主页上方的文本框中既可输入网址直接访问，也可输入关键字进行搜索，这种地址栏与搜索框结合的设计能较好地节省屏幕空间。浏览器默认提供了谷歌、百度等4种搜索方式，进入高级搜索可在其中选一使用，满足了不同用户的需求。

"GO"对于主题颜色的设计十分人性化，可在设置菜单中通过调节三原色比例调配出各种主题色，调节时还可实时观察颜色的变化。在设置菜单中也可对常用选项进行调整，如是否显示图片、字体大小、网络连接方式等。

调节主题颜色的方式很直观

在网页浏览方面，"GO"支持浏览Wap或Web站点，默认使用的全屏浏览方式能充分利用屏幕空间，同时支持多页面切换，方便打开多个页面。如需使用菜单，可通过左键调出弧形菜单或"#"键调出快捷菜单，两种菜单在功能上基本一致，只不过后者对比较熟悉浏览器功能的用户更为方便。由于使用了"xfont"矢量字体，网页文字边缘变得更加平滑美观。"GO"在页面渲染方面与主流手机浏览器方式相似，先加载文字后加载图片，对页面重新布局以适应手机屏幕尺寸。"GO"的另一个优点是提供"分页功能"，开启后浏览器会将读取的大页面分成若干页，不用一次读取所有内容，节约了流量。另外，浏览器对页面的文本框、对话框的边缘都做了弧形处理，显得更加活泼。



使用系统字体与使用"xfont"矢量字体（右）对比

作为手机浏览器中的新军，"GO"在功能上还有许多需要增强的地方，比如流量统计、RSS订阅、复制功能等。在细节方面，"GO"也有很多地方需要改善，例如可在"后退"时选择是否重新刷新页面（默认为刷新，且不可调节）。



GO浏览器（左）圆弧形的文本框显得充满活力

在其他应用方面，GGTicket可以查询列车车次和航班的相关信息、订票电话等，并在官方网站上提供了票务交流等内容。GGLive的功能十分丰富，其中包括GGBook、GGMusic、GG财神爷、手机电视、手机影院等功能各异的小模块，其中各项均为免费，用户只需支付产生的流量费。GGBook专门用来下载电子书，GGMusic可以下载MP3歌曲，而使用GG财神爷可以实时查看股市信息，上述三项的服务器响应速度均较好，GG财神爷的股票实时行情与一般财经网站的在线行情速度相近，虽与专门的PC股票客户端软件有一定差距，但总体可圈可点。"手机电视""手机电影"等应用均为播放在线视频，共有三种清晰度可选，测试中我们选择了清晰度最高的"Q屏版"，这个版本画质最好，但需带宽较高的"3G网络"方能流畅播放。网站所提供的影片图像质量都较好，有些还提供了中英文字幕，不过低清晰度版本在小屏幕上播放时，无法看清字幕。P



"手机影院"播放截图



上网本专用——金山毒霸极速版

■晶合实验室 Mu

上网本是时下热门的话题，作为以上网为主要诉求的超便携移动PC，多用于在出差、旅游甚至公共交通上的移动上网。上网本以小巧便携、价格低廉为最大卖点，在金融危机来袭的当下，渐渐成为许多消费者在购买笔记本时的选择。

网络病毒的猖獗要求以上网为主要功能的上网本有良好的安全防护，而上网本的缺陷是系统性能弱于主流笔记本，所以选择一款小巧而实用的病毒防护软件尤为重要。金山软件根据上网本的特点推出了金山毒霸极速版。

金山毒霸极速版比起金山毒霸2009要简洁许多，界面和设置项目都较少，安全检查、查杀、实时防毒、日志和病毒隔离等功能还算完备。查杀功能分为极速查杀、全盘查杀、移动设备查杀和自定义查杀4种，加上文件实时防毒和升级，构成了极速版的主要功能。

安全检查功能似乎要求偏低，测试系统没有打开系统自带防火墙，没有安装其他安全类软件，连自动更新都没启用。如果是其他软件必定会判断为不安全状态并给出建议，而极速版则判断为安全。当关闭文件实时防毒后安全检查为“风险”，可以判断出这个检查针对的正是实时防毒。

资源占用

测试平台配置	
CPU	AMD Sempron 2500+
内存	金士顿DDR 1GB
系统	WinXP SP3纯净系统

资源占用		
空闲时	内存占用	3进程共21MB
	CPU占用	0%~2%
查杀状态	内存占用	4进程共41MB
	CPU占用	15%~40%

极速版的简化带来的是快速查杀和低资源消耗，对上网本来说是值得的。在测试平台上测试的资源占用如表。

目前主流杀毒软件空闲时资源占用都不多，约在30～50MB左右（具体数据可参考本刊2009年4月下期的杀毒软件横向评测），极速版默认开启的监控占用的21MB相对来讲优势不大。但查杀状态下主流杀毒软件就张开了血盆大口，主流配置下CPU占用会在50%以上，而在上网本来讲通常会达到75%以上，占用内存也达到100～200MB，实在难以承受。而极速版就显得小巧玲珑，在低配置的评测平台下，不但内存占用少，而且CPU也会空闲一半多，不至于对用户的其他应用造成很大影响。

而且软件查杀速度很快，扫描36 785个文件共计9.02GB耗时11分，以测试平台的低配置来讲已是难能可贵。

查杀能力

病毒文件总数	15 618
发现病毒数目	10 365
病毒查杀率	66.4%

我们用2009年1～6月的病毒库测试极速版的查杀能力。

测试结果不尽如人意，毕竟极速版安装文件才9.32MB，病毒库有点小，比普通版差距较大。不过我们拿到的还只是测试版，期待正式版会有更好的表现。

极速版同样加入了金山的云安全计划，能帮助抵御最新病毒木马入侵。



虽然附加的功能较少，但这些功能是以更多的资源占用为代价，对上网本来说得不偿失，因此金山毒霸极速版的精简是非常必要的。它将小巧极速做到了极致，非常适合上网本使用，实际上普通的笔记本或低配置的台式机，甚至任意追求最大化系统效能的用户都可以选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：金山软件有限公司
上市状态：已上市
售价：15元/月（更新费用）
附件：无（送测样品）
推荐：上网本及低配置电脑用户
咨询电话：010-82331816



主页面



设置项

电子硝烟
——网络战争玄虚探秘

■北京 阵列 冰河

战争，对于中国人来说并不是个陌生的概念，尽管这块土地上的人们已经享受了60年的和平生活，但此前数十年、数百年乃至数千年的战火纷飞，以及留下的屈辱和伤痛，让现在的人们多少也有足够的感官印象。从古代的铁骑冲击、云梯爬城、步兵格斗到现代的飞机轰炸、装甲奔驰、战士冲锋……鲜血与勇气、死亡与恐惧。战争从未走出过我们的记忆和视野。“兵者，国之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也。”《孙子兵法》的开篇就这样说道。虽然和平许久，但是对于战争，我们这个历经战火和苦难的民族从未忘记。

不过正如前面所描写的那样，战争随着人类科技水平的进步而不断进化，当新的科技时代来临，我们也正在面临着更新鲜、更无法捉摸的战争。64年前落在日本的两颗原子弹标志着人类进入“核时代”，战争的形态也随之而改变，动辄毁灭全人类的武器威力使得自从二战结束之后，再也没有超越地区和洲际的全球性大规模军事冲突爆发。但1990年爆发的“海湾战争”到伊拉克战争，让全世界看到了信息时代战争形态的新转变，军队规模、武器威力、后勤保障等传统战争的核心要素已经逐渐被以情报信息组织管理为核心的新形态战争所替代，C³I（指挥Command、控制Control、通信Communcation和情报Information）系统成为现代国防建设的重中之重。而其威力和效能则从海湾战争之后的阿富汗战争、伊拉克战争、南联盟科索沃战争等地区武装冲突中全面展示出来。掌握了信息控制和组织优势的美国军队可以做到看得见、够得着、打得准、跑得快。虽然它的对手如伊拉克武装、阿富汗塔利班武装、南联盟武装等军队在当地地区都是有组织、有建制、训练有素、武器现代化的武装力量，但面对美军的信息控制优势，却基本无还手之力，完全丧失了正面战场的主导权。虽然战争并没有解决所有问题，伊拉克和阿富汗至今是让美军头痛不已的泥潭，信息优势面对游击战失去了足够的控制力，但不得不承认，在现代武装的正面对抗中，以C³I系统为核心的信息控制管理和对抗，已成为决定战争胜负的关键。



新成立的美军网络司令部标识

1990年的海湾战争已是近20年前的往事了，从那时浮现在人们视野的“高科技战争”，在20年后又经历了许多新变化。以互联网的普及为标志，人类全面进入信息时代，军事国防自然走在了最前面。互联网对于军事战争的影响更加深远和强大，从前的C³I系统如今已经升级成为C⁴I，电脑（Computer）这个推动人类进入信息时代的工具已然登堂入室，成为其中新增加的关键要素。但与战争中利用的其他武器装备不同，电脑并不仅仅应用于军方，也并不仅仅用于战时，这使得以电脑为核心的军事国防系统和民用系统逐渐融合。新的战争形态下，再没有前方后方、军队平民，而更多的战火硝烟，就发生在我们看不见

的互联网上。世人已经无法忽略另一个新名词———网络战争。事实上，自从2009年6月23日，美国国防部长盖茨正式下令设立“网络司令部”起，这个新的时代已经悄然到来。根据盖茨当天签署的一份备忘录，美军战略司令部将负责组建一个指挥网络战的次级司令部，并在9月1日前向国防部提交相关实施计划，最初运行时间不得晚于今年10月，该司令部将设在华盛顿附近的马里兰州米德堡军事基地，盖茨还建议由现任国防部国家安全局局长基思·亚历山大兼任网络司令部司令，据悉，该司令部可能由几百人组成。盖茨在备忘录中说，美国在各方面正越来越依赖互联网空间，同时来自互联网的威胁也越来越多，增加了美国国家安全所面临的风险。新的网络司令部必须能够对美军在全球的行动进行整合，并能为美国的非军事部门和国际伙伴提供支持。美国是世界上第一个提出网络战概念的国家，也是第一个将其应用于实战的国家，但美军尚未形成统一的网络战指挥体系。当地舆论认为，组建网络司令部，意味着美国准备加强争夺网络空间控制权的行动。



设想中的美军网络司令部场景

1 网络战争的灰暗现实

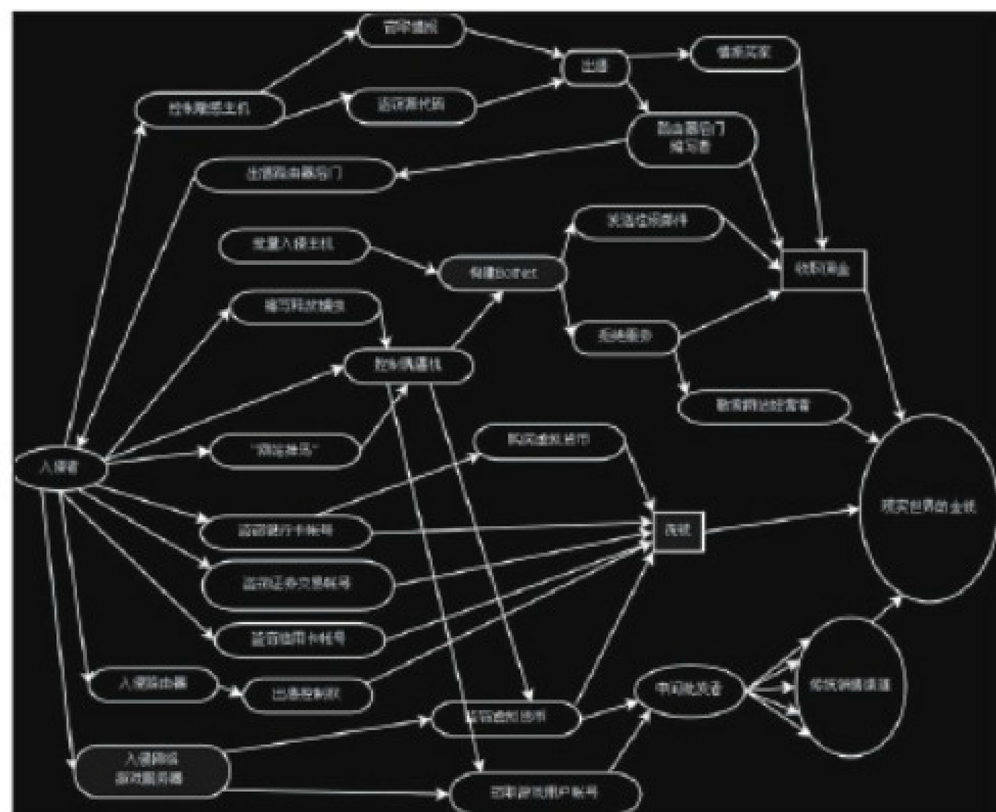
网络战争会是什么样？说到这个新名词，恐怕大多数人脑海里首先冒出的都是这个问题。的确，脱离了现实中的武装对抗，没有了枪炮轰鸣，通过互联网实现的战争对于常人来说是个难以想象的概念。有些人会第一时间联想起互联网兴起之初的“中美黑客大战”，也有人会联想起影视作品中的网络攻防。不错，这些都是网络战争的一种体现，但正如政治家所说的，战争是政治意志的延伸，互联网战争也是现实战争的延伸。在现实中的冲突没有激烈到升级为战争的时候，互联网上的攻防也只能说是低烈度的冲突，其对于社会和国防的真正影响都尚未全面表现出来。不过这也并不妨碍我们以现实为蓝本，来观察一下网络战争这个充满传奇的概念，在现实中可能以怎样的面貌出现。

应该说，尽管早年以中美、俄美、中日等民间力量为主力的黑客对抗曾经名噪一时，但由于其中没有国家意志的冲突和引导，虽然双方打得很热闹，不过在各自政府管理部门的控制下，事态并未进一步恶化。各个国家的互联网运行基本保持顺畅，民众的生活没有受到太大影响，因此这些冲突也只是类似于在街上的游行而已，表达了态度，却没有实质损害。

这种冲突第一次向“战争”的方向靠近始于2007年4月，在波罗的海沿岸的小国爱沙尼亚，因为拆除海港城市中的一座纪念雕像，而引发了一场近乎战争效应的互联网冲突。遭到拆除的是当地海港城市塔林一个公园中的二战苏军士兵铜像，自从苏联解体，波罗的海边的三国拉脱维亚、爱沙尼亚、立陶宛独立以来，拆除和抹去前苏联留下的文化标志和印记在这些国家已经不是第一次，每次都遭到了当地俄罗斯裔的游行抗议以及来自俄罗斯联邦的抗议。其间也有街头冲突出现，但事态最终都得以平息。只是这次事件带来的反应却不是重点出现在街头上，而是出现在新兴的互联网大道上。4月26日晚上10点，第一位侵入爱沙尼亚网络的黑客被发现，这也让当地的信息安全部门提高了警惕，不过后续的发展却远远超过了他们的预期。4月29日，塔林街头在经过了两个晚上的抗议活动后再度归于平静，但爱沙尼亚的互联网防线却从一开始就基本崩溃。在4月27日的第一轮攻击中，庞大的数据流涌进爱沙尼亚国会的电子邮件服务器当中，直接导致其瘫痪并不得不自行关闭。在另外一次攻击中，外来的黑客突破了该国执政党的网站，并且张贴了一封虚假的爱沙尼亚总理道歉信。虽然所有内容很快被删除，但还是造成了一定的影响。当时爱沙尼亚的国家信息安全保卫部门召集了爱沙尼亚全国互联网提供商、银行、政府机构以及警察部门的安全专家，还向芬兰、德国、斯洛文尼亚等国家寻求帮助，以便追踪、封锁可疑的互联网地址，阻断来自各方的计算机访问流量，以使该国境内的互联网恢复运行，不过显然更糟糕的情况还在后面。

5月9日是俄罗斯的二战胜利纪念日，1945年的这一天苏联军队攻克了柏林，将红旗插上了德国国会大厦的楼顶。在这个具有特殊政治意义的时刻，带有政治色彩的行为而引发的互联网冲突会达到最高峰。果然，预料中的数据浪潮如期到来，5月9日凌晨，爱沙尼亚收到的数据流入是正常流量的几千倍。到5月10日，数据压力依然没有减轻，爱沙尼亚最大的银行被迫关闭自己的网络服务一小时。爱沙尼亚的信息安全保卫者疲于奔命，面对巨大的攻击压力不断收缩战线，维护重点网站的运行。他们和银行安全首脑们进行会晤，敦促其保卫银行服务的运行，要保证“至少有银行能够为市民提供服务”。此外另一个被重点保护的是政府公报网站的安全，毕竟那是国家权威信息的发布中心，一旦被破坏可以让整个国家陷入动荡，此前执政党网站的失守和冒名道歉信的公布都已经造成了巨大的政治影响。

最后，在5月10日的下午，攻击逐渐消退，爱沙尼亚全国经历了一次接近战争的互联网攻击。根据事后的监控，10个最大力度的攻击浪潮中，爱沙尼亚网络每秒钟获得的数据达到了90MB，并且每次都持续了10小时以



这些比较为人所熟悉的互联网黑客行为，在网络战争攻防中都是非常实用的攻击手段，用于破坏和干扰对方的互联网通信







诱导信息，病毒攻击，DDS攻击，这是网络战争最常用的手段

上。这样的数据攻击速度相当于在10小时之内，每6秒就下载一套Windows XP操作系统。为了阻断大量的数据流入，爱沙尼亚不得不切断了国外网民访问其网站的通路，爱沙尼亚商人在国外无法访问自己的银行账户，爱沙尼亚国会成员在4天的攻击高峰时间里无法收取电子邮件，正常的社会运行受到很大的影响，这使得此次互联网攻击的效果首次明确体现到现实中。在整个事件过程中，没有任何线索证明其他国家的官方与此事有牵连，但值得一提的是，俄罗斯政府拒绝了爱沙尼亚方面提出的协助追踪嫌疑人的要求。

虽然发生在爱沙尼亚的这次互联网攻击首次对现实社会的正常运行产生明确的负面效应，但从规模和范围来看还不足以提升到“战争”的高度。不过有了第一次，那么第二次也就不遥远了，达到战争的强度也不是不可想象，很快，这个事例就出现了，这次还是发生在一个前苏联加盟共和国的境内。2008年8月8日，正当举世瞩目的北京奥运会在“鸟巢”隆重开幕，全世界都为壮观华美的开幕式而惊叹时，本应响应“奥林匹克休战”精神而停止冲突的世界又冒出了硝烟。从前苏联独立出来的格鲁吉亚，其军队与境内的南奥塞梯自治州武装人员在南奥塞梯首府茨欣瓦利市附近发生大规模武装冲突，在当地驻扎的俄罗斯“维和”部队卷入其中，有多名俄罗斯军方人员在冲突中阵亡。很快俄罗斯地面装甲部队进入南奥塞梯境内支援，俄罗斯空军也空袭了格鲁吉亚军事目标。虽然因为奥运会的精彩很大程度上分散了全世界的注意力，不过实质上冲突的烈度一点不亚于任何一场地区战争。俄罗斯总统梅德韦杰夫对外宣称，格鲁吉亚对南奥塞梯的“侵略”行径是对国际法的严重践踏，俄罗斯不会让杀害本国同胞的凶手逍遥法外。他强调说：“作为俄罗斯联邦总统，我有责任捍卫本国公民的生命和尊严，无论他们身处何地。”就在俄罗斯军队卷入冲突的同时，8月8日若干俄罗斯在线论坛张贴出征集计算机武器的通知。访问者被指导进入stopgeorgia.ru网站，该网站中链接有格鲁吉亚诸多政府部门网站，同时张贴的还有可从个人计算机向目标网站释放大量无用请求的软件工具，而随后的互联网攻击也很快达到足以让格鲁吉亚境内互联网瘫痪的程度。与爱沙尼亚发生的事件有所不同的是，这次互联网攻击是伴随现实的军事攻击发起的，因而带来的效果格外明显。格鲁吉亚军队在冲突开始后迅速败退，而国民的情绪和社会运行也陷入动荡，这使得这次被奥运光芒掩盖的网络战争攻击获得了前所未有的影响。不过与从前一样，尽管在军事上俄罗斯把格鲁吉亚打得一败涂地，却拒绝承认针对格鲁吉亚互联网的攻击也是由俄罗斯政府主导或支持的，俄罗斯方面声称这只是民间的自发行为，与俄罗斯政府无关。

也许正是看到了这两次网络攻击的效果，美国军方此后一直潜心研究军用和民用互联网的攻防保卫工作。今年5月25日，另一个国际热点关注地区朝鲜进行了第二次核试验，并在随后宣布退出六方会谈，连续发射多枚地对地攻击导弹，朝鲜半岛的局势陷入僵局。7月7日，韩国境内互联网遭受了来自境内外地址的大规模攻击，韩国政府方面指责朝鲜军方主导了此次攻击。虽然攻击的烈度没有达到足以让韩国境内互联网全面瘫痪的地步，但是也对其正常稳定运行造成了很大影响。最关键的是其间朝鲜连续进行导弹试验，从现实军事上给韩国带来了很大压力，这使得互联网攻击带来的各方面效应倍增，至今韩国方面仍在为了抵御互联网攻击而努力。也许正是韩国此次遭遇的现实和网络双重压力，让美国军方正式下定决心，成立“网络司令部”，将互联网的军事应用提升到一个独立的高度。



美军是最早实现军队数字化的武装力量，对于网络攻击的威力自然也比其他国家军队领会得深刻

2 网络战争的手段浅析



也许有一天，战争成败的命运会是掌握在民间的这样一群人手中

尽管网络战争已经不再是一个存在于纸面的名词，而是已经成为军事攻击应用的手段，但事实上其技术手段却并没有任何军事特色。从技术水平上来说，无论是最基础的分布式拒绝服务攻击（DDS），还是高级的内容破解和木马攻击，军用和民用并无区分，只是可能在利用的软件工具技术水平和效率上有差异。很多时候，由于民间攻击的庞大流量和高手迭出，民间的攻击反而能带来更好的效果。这也是网络战争的独有特点：没有前方后方，军方民间之分，一旦开始就是无差别攻击直到结束。如冷兵器战争乃至现代热兵器战争那样前方后方、军方民间区别明显，攻击之针对军事目标的时代已然结束，这也是战争在新技术时代令人胆寒而又悲哀的升级。

从类型上来说，网络战争的攻击手段主要分为以下几种，阻断、监听、

偷窃、诱导、破坏。这5种手段的技术难度逐步上升，带来的损害也逐渐扩大。阻断式攻击无疑是技术难度最低的，也是最常用的攻击手段。这种攻击对于上网人口比较多的国家来说非常容易实现，效果也很明显，最常见的就是采用分布式拒绝服务攻击（DDS）。开始攻击的时，黑客们会释放单独一支数据攻击浪潮，以便测试被攻击网络的容量。随后几小时之后，来自各种渠道的攻击数据会源源不断涌入对方的网络，快速让路由器及网关达到数据吞吐的极限值。为了增强攻击的力度，攻击者还会组织和使用大型僵尸网络（即被获取了使用权的正常电脑网络），这种网络当中的电脑规模通常达到上百万，从美国到埃及，这些被控制的电脑网络遍布世界各地。利用数据轰炸网站的手段，攻击者不仅能瘫痪一个国家的服务器，而且也能让路由器、网关等专门传送网络数据的节点设备失去作用，从而使得整个国家通过互联网的信息传递被阻断。但这种攻击的独立效果差，需要结合现实中的军事行动，正如前面提到过的发生在爱沙尼亚网络攻击的例子，因为并没有现实中的威胁存在，因此尽管网络攻击的影响很严重，给社会带来了很大恐慌和不便，但并未造成进一步的实质性影响，攻击被抑制或停止之后爱沙尼亚很快恢复正常秩序。而发生在格鲁吉亚的网络阻断攻击并没有达到如爱沙尼亚事件中互联网近乎瘫痪的程度，却因为现实中俄罗斯军队凌厉的攻势而效用倍增，无法及时得到信息的格鲁吉亚民众和政府部门乱了阵脚，即使得到了欧美方面的多方援助，但还是很快败下阵来，不敢再和俄罗斯发生正面冲突。至于发生在韩国的网络攻击也是个典范，网络攻击并没有达到足以瘫痪整个韩国互联网的地步，但在朝鲜连续进行导弹试验的背景下给韩国民众和政府造成很大困扰。因此阻断攻击虽然无法独立承担军事攻击任务，但结合现实中的军事行动，可以达到事半功倍的效用。



F22和互联网能决定未来，美军的想法

监听和偷窃式攻击属于隐秘攻击，一向不为人所知，因此尽管此方面攻击的烈度向来不比阻断式攻击差多少，但却常常不为人注意。这种攻击最常用的就是监听端口、植入木马的手段，用于搜集对方的流动信息和保存信息。由于这两种攻击手段具有明确的针对对象，通常是金融、军事、政府等要害部门，因此造成的危害更加直接和明确。以一个各种手段非常完备的虚拟事例来说明，美国电影《虎胆龙威Ⅳ》中，原是美国政府信息安保人员的恐怖分子首先采用的是阻塞攻击手段。他利用政府的名义组织黑客制作并植入多种木马，造成美国全境互联网的阻塞和混乱，迫使美国政府宣布进入紧急状态。然后进行偷窃式攻击，利用政府紧急状态的程序设定，依靠已获得的权限将所有要害部门的备份数据下载到自己控制的服务器中，用来敲诈政府，或干脆篡改数据牟利。同样，针对这两种攻击的防范也是最严格的，各个国家都对要害部门的电脑网络设置了重重防护，各种网络攻防的传奇往往都发生在这两种方式的对抗中。

诱导式攻击不同于前三种攻击手段，这种攻击模式属于借力式攻击，也就是利用对方的力量给对方自身造成损害。同样是在《虎胆龙威Ⅳ》中有个典型例子，恐怖分子头领在高速公路上试图摆脱警方追击的时候，看到有美国空军战斗机飞过，立刻利用已经获得的权限和口令，指挥战斗机攻击身后追随的卡车。若不是他面对的是美国电影中有名的不死小强麦克兰警官，不但挺过战斗机攻击还反过来击落了战斗机，恐怖分子的计谋就得逞了。在现实中，诱导


现实世界的烽火已经蔓延到数字空间

式攻击也时常浮现于互联网的各个角落，国人最熟悉的例子莫过于被称为“五毛党”（传言此类人在互联网上发一条信息就能获得五角钱的津贴，故而得名）的互联网捣乱者。这些人并不对互联网系统发起攻击，而是利用互联网散布真真假假的消息，引导民众的情绪向他们希望的方向发展，进一步激化民众的情绪和矛盾，最终造成现实中的冲突。2008年的西藏“3·14事件”、2008年的瓮安群体事件及刚刚发生的新疆乌鲁木齐“7·5事件”中，都能看到“五毛党”的身影。这种攻击的覆盖范围很广，伪装性很强，技术水平也高低不等，因此反而是最难防范的。对于这种攻击手段每个国家都非常警惕，相关的网络监控也非常严格，但仍旧难以完全根除。某种程度上来说，这种攻击其实是人类最古老的计谋“用间”在互联网时代的升级，古人也明确指出了问题的解决之道：谣言止于智者。有权威的信息判断和传递，谣言自然会失去威力。但是互联网面对的是“没有权威和智者”的环境，人人都是信息的发布者和传播者，这也是诱导式攻击难以被人意识到和被抑制的根本原因。

破坏式攻击属于网络攻击最猛烈的手段，通常针对于要害部门和关键人物。还是在电影《虎胆龙威IV》中，影片一开始就向观众展示了破坏式网络攻击的一种。恐怖分子事先在招募的黑客所使用的电脑上安装了炸弹，在利用黑客制作程序完毕之后，为了杀人灭口，激活事先植入的病毒造成死机的假象，诱使黑客使用三键重启，按下Del键引爆炸弹，从物质上将电脑和使用者一起消灭。现实中在电脑上安装炸弹显然不实际，但植入病毒也能达到同样的效果。不说早年的CIH病毒，如今破坏系统和硬件设置的病毒在业内并不鲜见，只是这种手段过于极端，一旦使用基本已经到了撕破脸的地步，而且可能留下太多的痕迹，因此反而是最不常使用的手段。目前已知的真实事例是在1991年的海湾战争中，开战前，美国中央情报局派特工到伊拉克，将其从法国购买的防空系统使用的芯片换上了含有计算器病毒的芯片。在战略空袭前，又用遥控手段激活了病毒，致使伊防空指挥中心主计算器系统程序错乱，防空C3I系统失灵。在1999年的科索沃战争中，破坏攻击的规模和效果都有增无减。南联盟使用多种计算器病毒，组织“黑客”实施网络攻击，使北约军队的一些服务器失效，北约的一些电脑网络系统曾一度瘫痪。北约一方面强化网络防护措施，另一方面实施网络反击战，将大量病毒和欺骗性信息注入南军计算器网络系统，致使南军防空系统陷于瘫痪，其信息交流从根本上中断，加上强大的军事打击，很快赢得了战争的胜利。


装备“陆地勇士”数字化作战系统的美国士兵

3 现实的网络威胁与对策

《虎胆龙威IV》虽然只是一部虚构的电影，但正如人们常说的“艺术是现实的真实写照”，电影中所描述的那些攻击手段和后果却是真实存在的。在人类的社会生活越来越依赖互联网的背景下，整个社会的生存基础却越来越脆弱。互联网技术的突飞猛进给我们的生活带来便利，但信息革命也带来了深刻的社会变革，由于其与政治、经济、文化、军事等领域的联系越来越紧密，也使之成为可用以攻掠的利器。因此一定程度上，制网权，也成为继制海权、制空权后国际军事竞争的又一重要领域。


针对城市电网系统的一次黑客攻击就可以让灯火璀璨的城市完全陷入黑暗

互联网兴起之初，占据网络优势的国家，就将其作为向不同意识形态国家进行思想文化渗透的工具，从发生在中东、巴尔干、中亚等地区的诸多军事冲突，直到近来中国国内的民族冲突事件，均有网络攻势的影子。而美军网络司令部的正式成立，更是一个标志性事件，它意味着拥有巨大网络战资源的军队，已开始把这一不见硝烟的战争新形式正式提上作战议事日程。无疑，军方网络司令部的功能不会是专守防卫，也不会仅仅是实行“黑”掉几个网站那样的小儿科攻击，而是覆盖了方方面面的全方位作战战略。

其实一直以来，欧美国家就占据着网络社会的话语权。网络系统的核心———根服务器大多设在美国，并由美国管理，互联网服务的主要提供者微软和谷歌则几乎掌控了桌面和网络内容，不过美国谋求更大控制权和能力的意图并未停止。上世纪


先利用网络攻击在对方民众中制造混乱，再依靠现实军事力量强力攻击，俄罗斯就是这么对待格鲁吉亚的


高科技武装的军队，面对摆脱了网络四散潜入各地的对手，却没有丝毫优势可言

90年代，美军就开始进行网络战的研究与实践，2005年3月，美国国防部公布的《国防战略报告》，更明确将网络空间与陆、海、空和太空定义为同等重要的、需要美国维持决定性优势的五大空间，近日美军网络司令部的设立则更意味着美国准备加强争夺网络空间控制权的行动。

我们面临的网络攻击威胁是真实存在的，但这种威胁并非无懈可击。网络战争发挥效用的前提，是破坏或者控制对手的互联网系统，由于目前各个国家的民用和军用系统都日益依赖互联网，这种打击的确能迅速发挥效用。通过美国电影的例子可以看到，如果国家的互联网系统拥有可替换系统、拥有独立的根目录服务器、独立的域名解析系统、独立的电脑操作系统和网络搜索系统，那么网络攻击的效用就会迅速减弱。从目前已知的战例中可以看到，网络攻击显著见效的对象都是互联网人口比较少，防御力量和科技水平比较薄弱的国家，如爱沙尼亚、韩国等，成规模的饱和攻击很快就能见到效果，至少能造成民心动荡。但对于互联网人口众多、防御力量和科技水平比较发达的国家，这种攻击能够奏效的规模往往要提高好几个数量级，以至于成本过于高昂，而且此类国家通常也具有相当的力量进行网络反击。一旦不分前方后方，军用民用的无差别攻击展开，则发起攻击者也必须要付出相当的代价。最终的可能结果是双方的互联网同归于尽，大家一起回到互联网前时代。因此，与其对其他国家的网络优势忧心忡忡，不如早日提高警惕，加强本国互联网的攻击和防御系统建设。美国已经建立了网络司令部，相信其他国家的网络攻防军事机构也将很快出现。

另一方面，爱沙尼亚、格鲁吉亚和韩国发生的事例表明，网络攻击虽然能造成混乱，但如果在军事上不具备相当的实力进行足够打击，那么网络上获得的优势并不足以决定战争的胜负。网络攻击主要还是以“软杀伤”为主，阻断式的攻击难以全面实施，造谣生事、混乱信息是最容易见效的攻击手段。如果民众的心理足够坚强，管理者在言论自由和监管之间把握好平衡，再拥有严密的网络安保系统，网络攻击的效用也很容易被削减。到了那个时候，还是要看一个国家的真实军事实力如何。

退一步说，即使一个国家的互联网完全被对手掌控或者摧毁，也不意味着战争的完全失败。战争的后续走向还要看国民的抵抗意志，即使如伊拉克、阿富汗这样的国家，面对美军的高精尖武器也并未完全被征服，反而在初期的慌乱之后渐渐有了些还手之力，这说明过分依赖互联网的优势的时候，反而会失去原先的优势，成为劣势所在。因为过于压倒的优势迫使对手放弃互联网这个信息管理和沟通手段，转而寻求其他传统的沟通手段，效率虽然可能会降低，却对互联网攻击完全免疫，而且迫使对手放弃互联网之后，自身的种种攻防手段没有了明确对手，无法长期保持警戒状态，漏洞就会逐渐出现，反而会给对手更多在暗处反攻的机会。例如很少有人听说美军通过互联网成功打击到阿富汗塔利班武装，却经常看见塔利班武装利用互联网发布偷袭美军得手的视频信息，有效打击了美军的士气。因此，网络战争的攻击之道，并不在于完全摧毁对手的互联网，而要使得对手无法即时有效地使用互联网，让其成为一块“鸡肋”。反过来，防止自己的互联网成为“鸡肋”，或者在“鸡肋”时有办法找到有效替代手段，这是应对新时代网络战争的正确手段。

不过，尽管在以上文字中我们作出了种种杀气腾腾、充满暴力色彩的探讨，但却并不意味着我们希望互联网走到那一步。虚拟的互联网的确正逐渐成为真实厮杀的新战场，各方利益的暗战与博弈已经进入数字化时代。但网络战争不是一个好玩的虚拟游戏，历史也提醒我们，任何一种战争形态的出现，就像又打开了一个“潘多拉魔盒”，它的后果可能远远超出我们的掌控。因此尽管我们做出种种冷酷的分析，但我们还是希望互联网能成为人类发展和平、享受生活的最好手段，毕竟这个世界的战火已经太多了，就不要再蔓延到虚拟世界里了吧。P



这是美军网络司令部的另一个标识，虚拟之手控制了整个地球。只是，人类放心把自身的命运，交给这个充满魔力的系统么？

本栏目各文中出现的所有网络链接将在大软地盘（bbs.popsoft.com.cn）置顶帖中登载

向“网管”说不

——拒绝限制，另辟蹊径通网络

■贵州　冰河洗剑



在公司、学校、网吧等各种网络环境中，我们常常会受到一些网络限制，比如不能聊QQ、听音乐、BT下载、在线影视等。在这些网络中，“网管”的另一层含义，变成了天天卡着网络，想尽各种手段限制阻碍我们自由上网。这些限制让网络失去了太多的乐趣，是否无法忍受网管限制的桎梏，让我们一起说不，打破网络限制！

拒绝缓慢，网页浏览要爽

网页浏览速度当然要快要爽，可是运营商的限制、网站的IP限制往往都会让网页打开极度缓慢，或者根本就无法访问。如何改变被限制的情况，让网页浏览自由无限制？

一、打破隔阂，教育网与公网/电信网通的网页浏览加速

网通与电信等不同类型网络之间的互访互通，速度一直缓慢得让人难以忍受。在访问许多纯电信或纯网通网站时，浏览网页的速度非常慢，例如纯电信站点“霏凡软件站（www.crsky.com）”和纯网通站点“博客大巴（www.blogbus.com）”，电信或网通用户在分别访问这两个网站时，打开网页的速度差异非常明显。另外，教育网用户在访问公网时，也同样受到网络的限制，速度往往比较缓慢。

如何才能打破不同类型网络间的隔阂限制，为网页浏览加速呢？

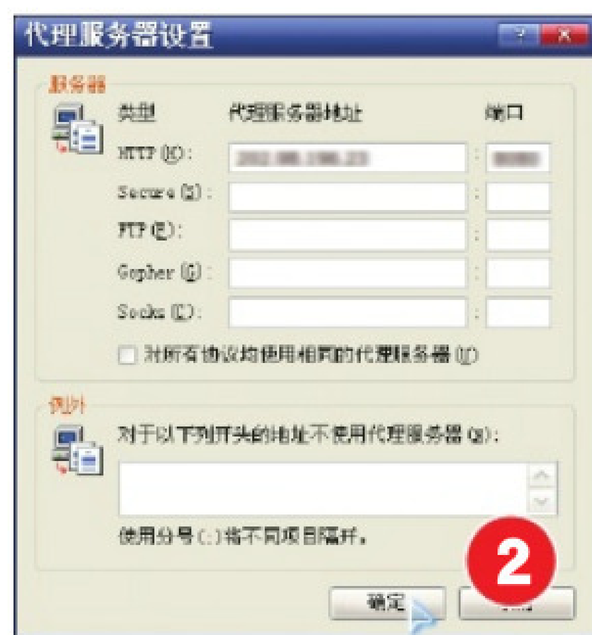
1.手工设置代理来加速

对于纯电信网站，使用网通线路去连接的话，那速度肯定快不了，但如果找个电信的代理服务器，用代理去连接这个网站，速度则会大大提高。纯网通的站点，电信线路使用网通代理服务器，浏览网页也能大大提速。

在Google或百度中搜索关键词“免费代理服务器”，就可找到许多发布免费代理服务器的网站。这里以“代理中国”（http://www.proxycn.com/）为例，在网站上有即时更新的“今日最新最快50个HTTP代理列表”，打开后便可以找到所需要的电信或网通代理服务器IP地址和端口了（图1）。

[illegible]	HTTP	美国/加拿大 ProxyCN	07-12 16:33	1.002	whois
[illegible]	HTTP	越南 ProxyCN	07-12 16:31	1.002	whois
[illegible]	HTTP	欧洲 ProxyCN	07-12 16:29	1.002	whois
[illegible]	HTTP	越南 ProxyCN	07-12 16:28	1.002	whois
[illegible]	HTTP	越南 ProxyCN	07-12 16:27	1.002	whois
[illegible]	HTTP	河北省保定市 电信	07-12 16:25	1.002	whois
[illegible]	HTTP	河南省郑州市 网通	07-12 16:25	1.002	whois
[illegible]	HTTP	泰国 ProxyCN	07-12 16:24	1.002	whois
[illegible]	HTTP	厄瓜多尔 ProxyCN	07-12 [illegible]	[illegible]	whois
[illegible]	HTTP	厄瓜多尔 ProxyCN	07-12 [illegible]	[illegible]	whois
[illegible]	HTTP	德国 ProxyCN	07-12 16:38	1.003	whois

然后在浏览器中设置代理，即可快速浏览打开网页了。设置代理的方法比较简单，以IE为例，依次点击菜单“工具”→“Internet选项”，在对话框选项卡“连接”的“局域网设置”中选择使用的网络连接，点击右侧“设置”处的“代理服务器”，勾选“使用代理服务器”，并填写“地址”和“端



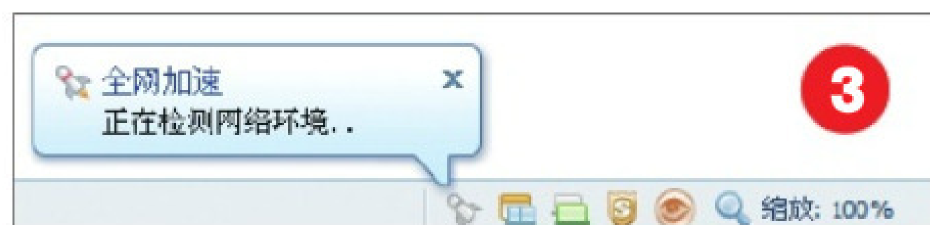
口”即可（**上页图2**）。其他的浏览器也差不多，这里就不详细讲解了。

对于教育网和公网之间的互通浏览，则需要使用教育网代理服务器，在代理中国网站“今日教育网HTTP代理列表”中也发布有最新可用的教育网代理服务器信息，用同样的方法设置浏览器即可。

2.搜狗浏览器全网自动加速

如果嫌代理服务器难以寻找，手工设置代理比较麻烦，那么不妨试一下搜狗浏览器。

搜狗浏览器中提供了一项“全网加速”功能，专为打通网络间的带宽限制而设置，可对网通/电信/教育网之间的网站浏览进行加速。据统计，使用搜狗浏览器可平均提升网通电信互访速度达20～50%，对于一些只有单一出口的纯网通/纯电信网站，加速效果更加明显。



要开启“全网加速”功能很简单，无需安装第三方软件或插件，也无需手工进行设置，直接点击浏览器右下角的“全网加速”火箭按钮（**图3**），稍等几秒即可自动开启。

二、“禁止”是个幌子——突破网站禁止访问的限制

通过代理服务器，可以隐藏自己的身份，访问被封IP的论坛，或通过代理注册马甲等。但许多网站论坛也相应的有了防护措施，禁止通过代理服务器访问网站论坛，例如在常见的Discuz、PHPWind论坛都提供了禁止代理访问的功能或设置插件。当使用代理服务器访问这些论坛的时候，就会弹出讨厌的“502 Proxy Error”错误信息（**图4**）——对付这些网站，我们的代理就真的无招可使了吗？



禁止代理访问网站的代码

其实许多网站判断浏览者是否使用代理，往往是通过如下ASP代码实现的：

If Request.ServerVariables("HTTP_PROXY_CONNECTION") "" or Request.ServerVariables("HTTP_VIA") "" or Request.ServerVariables("HTTP_USER_AGENT_VIA") "" or Request.ServerVariables("HTTP_X_FORWARDED_FOR") "" or Request.ServerVariables("HTTP_PROXY_CONNECTION") "" or Request.ServerVariables("HTTP_CACHE_CONTROL") "" or Request.ServerVariables("HTTP_CACHE_INFO") "" Then Response.Write "本站禁止使用代理！"

其实这类代码仅仅通过ASP的Request.ServerVariables读取用户网络连接中的数据，判断是否使用了代理服务器，但并不是所有代理服务器都能读取到，只有透明代理才会被上面的代码所截获，而匿名代理服务器同样能突破限制。

碰到了禁用代理服务器访问的网站，可以直接使用在线代理，由于在线代理是直接通过网页转发数据，因此网页代码无法截取到用户提交的数据，这样就能够突破代理限制了。

在Google或百度中直接搜索关键词“在线代理”，就可找到许多免费的在线代理。例如这里使用的是无忧在线代理（http://www.5uproxy.net/），在网页中间输入框中输入要访问的网站（**图5**），在下拉列表中选择在线代理服务器或使用“随机快速选择代理”，点击“代理浏览”按钮，就可通过在线代理服务器访问原本无法直接设置浏览器代理访问的网站了（**图6**），还可在页面上方设置是否启用Cookie信息、是否屏蔽脚本和多媒体等。

另外要注意的一点是，并不是所有的在线代理都能够顺利访问所有被禁止代理的网站，如果某个在线代理无效，可尝试其他的代理。下面提供几个速度快的在线代理服务器：

Sunsen在线代理：http：//web.sunsen.net/
Free Web Proxy：http://proxy.daili.name/
proxyie.cn：http：//www.proxyie.cn/
迷你代理：http：//www.minidaili.com/
39在线代理：http：//www.39proxy.com/
酷摆无名代理：http：//www.coobai.com/
在线代理之家：http：//www.zqzj.net/



凭什么不让下载？——突破运营商的封锁

网络硬盘的下载任务为什么会失败？单位和学校的局域网里限制了BT，封锁了端口怎么办？交足了一年的网费，可是运营商竟然封锁了P2P，凭什么不让我们下载？软件、影视、音乐、书籍，我们想下的就要下，让各下载限制见鬼去吧！

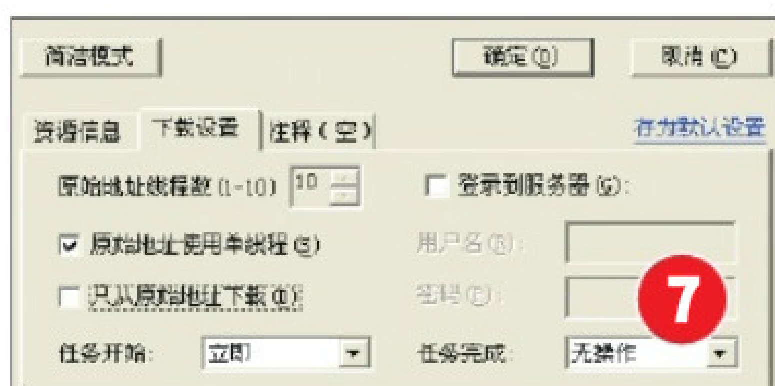
一、解除单线程限制，网络硬盘资源轻松下

网络硬盘是共享资源的集合地，里面有许多好东西吸引着我们去下载，不过网络硬盘资源的下载与普通下载有所不同，有时会受到很大限制，同样需要我们去解决麻烦。

1.别让单线程阻挡了迅雷

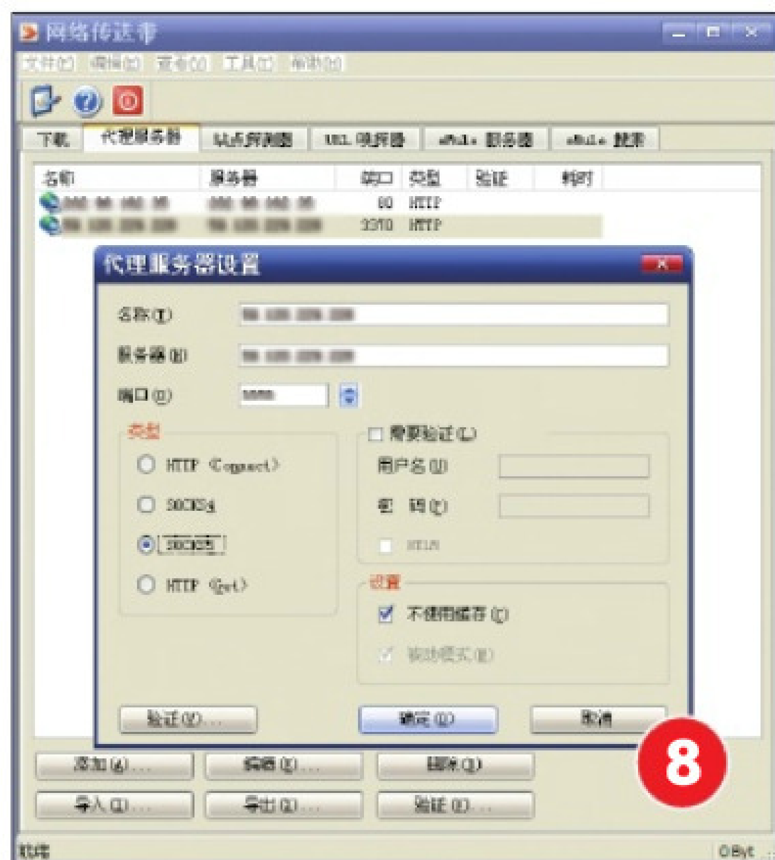
迅雷实在太流行，在下载网络硬盘资源时，我们往往也会使用迅雷之类的多线程工具进行下载，可是时常会出现这样的情况：下载刚开始进行不到几秒钟，任务就被终止了。这是由于许多网络硬盘限制了用户的下载行为，只允许免费用户单线程下载，由于迅雷之类的下载工具都是采用多线程的，因此被网站阻止并中断下载连接。

碰到只允许单线程下载的资源，在建立下载任务时，需要将下载工具的任务属性改为原始地址单线程（图7），这样就不会再出错了。



2.多代理让单线程变多线程

网站是如何限制下载线程的呢？大部分网站都是通过下载端的IP来进行限制的，同一时间一个IP地址只能建立一个下载线程。也就是说，只要每个线程使用不同的IP地址，也就可以同时进行多线程下载了。很简单，每个线程使用一个代理服务器代理下载即可。



代理服务器的获取同上，关键是要选择可使用多代理的下载工具，目前FlashGet（2.0以前的版本可以多代理）和迅雷都只能支持单代理下载，只有老牌的NetTransport网络传送带可以支持多代理下载。以新版NetTransport 2.85.460为例，在主界面中选择“代理服务器”选项卡，点击“添加”按钮，输入任意名称，代理服务器IP地址和端口，并设置代理服务器的类型（图8）。

如果要确定代理是否可用，可点击“验证”校验代理的有效性，最后点击确定按钮即可添加一个代理。也可在选项卡中点击“导入”按钮，直接导入文本中的多个代理。

根据下载要使用的线程数，添加相应数目的代理服务器，一般10个左右就可以了。然后在NetTransport新建任务时，点击任务对话框中的“其他设置”按钮，打开设置对话框并选择“代理”选项卡。勾选“使用多代理”，并为每个线程设置不同的代理服务器（图9），确定后即可突破单线程限制进行快速下载了。



二、P2P我要下，协议封锁能突破

由于BT、P2P下载会最大限度地占用带宽，因此在许多局域网中会限制此类下载，甚至某些地区的电信或网通之类的运营商也会因为利益关系限制BT和P2P下载。不过在网络限制突破中，矛似乎总是利过于盾，一切封锁其实都是有办法突破的。

1.端口修改破限制

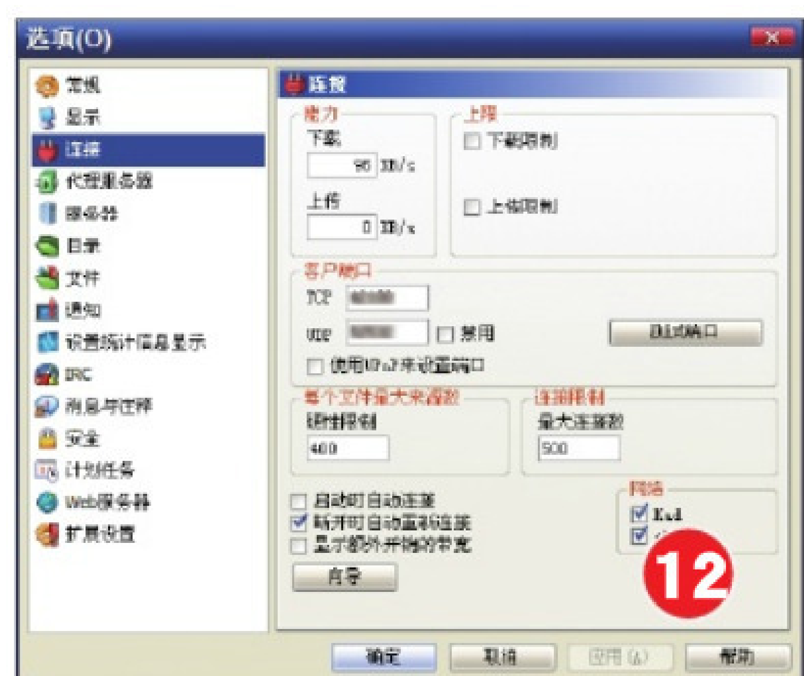
有一些局域网中只是封掉了BT和P2P下载软件的下载端口，只需修改一下下载软件的端口，就可轻松突破了下载禁制。

以常见的BT下载软件BitComet v200907010为例，点击菜单“选项”→“选项”命令，打开选项设置对话框。在左侧边栏中选择“网络连接”项目，在右侧窗口中选择“监听端口”，并设置修改默认的BT下载端口。也可点击“选择随机端口”按钮，随机设置一个端口就可以了（图10）。其他BT下载软件软件的设置也类似，例如“迅雷”集成了BT下载功能，可在“配置”对话框中，选择“BT/端口设置”项目，在右边设置TCP端口和UDP端口，或点击“随机生成”按钮即可（图11）。





电驴的端口修改也很简单，以eMule v0.49c为例：点击程序界面工具栏中的“选项”按钮，打开选项设置对话框。左侧边栏中选择“连接”项，在右边的“客户端口”中可手工设置TCP端口和UDP端口，或使用随机端口（图12）。设置完毕后，还可点击“测试端口”按钮，连接在线检测网页测试是否成功绕过了端口屏蔽。



小提示

BT默认使用的是6881～6890端口，此外，常用BT端口（包括TCP和UDP）还有1881～1889、4661、4662、4665、4672、4711、6881～6999、77771～7999、8881～8999、16881～16999、18881～18999等，在手工设置端口时，可避开这些端口范围段。

2.协议被禁怎么办?

在许多局域网中，由于端口封闭的方法容易被突破，因此往往在网关处采用了协议过滤的方法，直接禁用掉BT和P2P下载协议。以禁止BT协议为例，在网关处会安装一个具有协议分析功能的仪表，对流量进行监听分析过滤，凡是协议数据包中包含有“BitTorrent protocol”字符串的，往往都是BT握手消息时使用的协议，分析仪就会对其自动进行过滤，达到禁止BT下载的目的。对于这类网络限制，可采用加密协议的方法来实现突破下载。



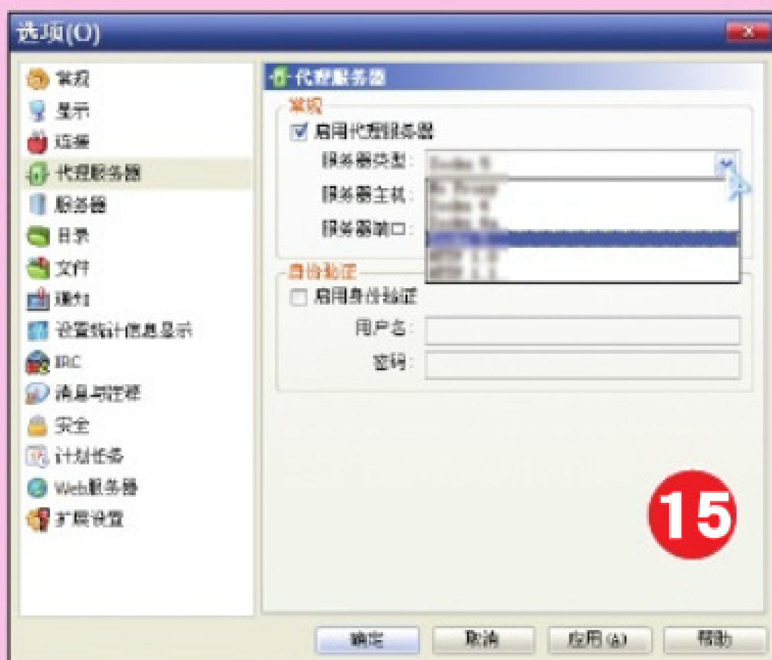
在BitComet v200907010中，打开选项设置对话框后，选择“任务设置”→“BT下载”，在右边的“协议加密”中，将默认的“自动检测”，改成“优先”即可（**图13**）。

在eMule v0.49c中提供了协议加密功能，在选项设置对话框的“安全”设置页面中，勾选“启用协议加密”即可（**图14**）。

需要注意的是，使用协议加密功能，只能连接上也启用了此功能的用户，因此能连上的用户和种子大大减少了，但不管怎么样，也比被封了强。

破解协议封锁另一法

使用代理服务器，可将BT协议转换为HTTP协议或者是Sock5数据包协议，因此也能突破下载限制。例如在eMule选项设置对话框“代理服务器”项目中，勾选“启用代理服务器”项使用代理功能，支持的代理类型很全面（**图15**）。在“服务器主机”和“服务器端口”中分别设置代理服务器的IP地址及连接端口即可。





三、神奇的网络服务，BT下载代理网站

设置代理加密协议不仅麻烦，而且还不一定速度快，要是有人代我们下载该多好啊！——神奇的网络上确实有这样的好事，那就是BT下载代理网站。我们只需要把BT种子或eMule链接提交，网站就会自动帮我们下载好资源，借助这BT下载代理网站，就可将BT或eMule资源转化成通过HTTP下载方式，高速下载到到自己的电脑中。



1.P2P中转站PPSCITY

“P2P中转站”（http://www.ppscity.com）是一个国内的BT下载代理服务，在使用前首先需要注册一个账号，才能拥有自己的存储空间。注册方法很简单，点击首页中的“免费注册”链接，填写电子邮箱、用户名和密码，然后接收注册邮件激活即可。

登录P2P中转站，在提交下载任务前，可先通过“PP城市共享中心”，快速查找一下是否已经有别人通过网站代理下载了所需的资源。直接在“种子资源”页面中输入要搜索的资源名称，即可找到结果（**图16**）。



如果要下载的资源搜索不到，那么可进入“我的城市”页面，依次点击“P2P中转服务”→“添加任务”，即可选择添加BT任务或电驴服务（**图17**）。

添加BT任务时，可选择本地上传种子，或直接添加种子链接地址。上传种子时需按照提示，分别填写好种子的类别、名称、描述等信息，并将种子文件上传至网站之中。添加电驴任务时直接粘贴电驴资源下载链接即可（**图18**），添加完毕后，点击“提交”按钮，即可轻松完成整个提交任务。





小提示

P2P中转站为每个免费用户提供了1GB可支配空间，每次只能同时添加一个下载任务。

添加任务后，P2P中转站便会自动分配服务器资源进行下载，下载完成后网站会通过电子邮件进行通知。此外，在“我的种子库”和“P2P中转服务”中也可以查看到当前资源的下载进度信息。点击已完成的下载任务，自动弹出资源信息页面，通过“下载本地”链接，便能轻松使用迅雷之类的工具，通过HTTP方式直接下载原来的BT或eMule资源了。

小提示

对于免费用户，P2P中转站的HTTP下载速度进行了限制，仅允许最高为50kB/s，但非常稳定，要全速下载的话需要付费升级为VIP用户。

国内的PP下载网与5GB空间的国外BT代理

PP下载网（http://www.ppdownload.net/）也是一个国内的代理用户下载任务的下载平台，将所需下载的BT种子文件、eMule下载链接提交给本系统，网站在后台服务器上完成任务的下载。用户可通过网站页面查询到已下载完成的任务，再通过相应的HTTP链接，使用多线程下载工具将文件快速下载到本地硬盘。使用PP下载网下载速度快、效率高，添加任务也很方便（图19）。

ImageShack是一个著名的视频和图片分享网站（图20），也提供了BT下载服务，免费用户的空间是5GB，月流量是10GB，允许用户同时下载两个任务。

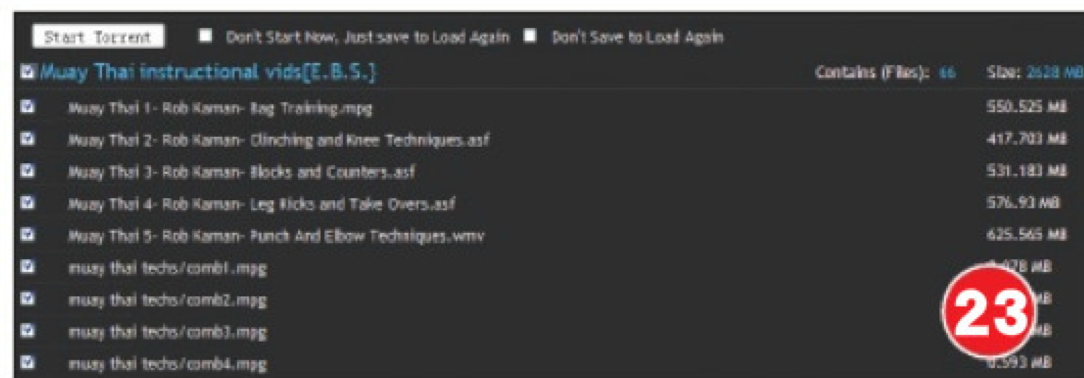
使用ImageShack前需要先注册并验证身份，登录ImageShack后点击“IS Drive”（ImageShack Drive），在新打开的网页中，上方显示空间剩余和流量剩余，中间的区域可以添加Torrent文件，可选择从本地上传或直接输入网址。成功添加完任务后，就可以关掉浏览器了。种子速度快的话，等几个小时，就能看见已经下载完成的文件。下载完成后，就可以以HTTP方式将文件搬到自己的硬盘中了。点击任务旁的“Download”，然后选择分别下载文件或打包下载即可。

2.PSP、iPhone也玩BT下载?

Torrent Relay（http://www.torrentrelay.com/）是非常强大的BT在线下载代理网站，它不仅支持电脑浏览器在线BT下载，还支持PSP、iPhone和iPod Touch数据设备在线下载。

打开首页后，首先选择下载方式，由于是在电脑上，因此选择“Torrent Relay Full Client”（图21）。进入下载页面，点击“Add torrent”按钮，展开任务添加界面（图22）。“Local Upload”中允许用户从本地上传已有的.torrent种子文件，“Online URL”允许用户输入URL地址，但只允许使用以.torrent结尾的地址，不然会提示找不到种子。

添加任务后，会显示要下载的BT资源分析信息，选择其中要下载的文件，点击“Start Torrent”按钮就可开始进行



下载了（图23）。

网站帮我们下载BT完成后，就可以从网站服务器上提取文件使用Http下载到本地了。在下载列表中选择下载任务，网站会提供一个ID以提取文件，提取到HTTP下载链接后复制到常用的下载工具中就可以了。

3.没有客户端？BitLet.org在线下载很独特

BitLet.org是一个国外的BT代理下载服务，它采用了独特的在线下载方式，界面相当简洁，功能也很丰富。

BitLet.org无需注册，但网站需要JAVA的支持。直接在首页上输入要下载的BT链接地址，或点击“Select local.torrent”按钮，浏览上传本地种子文件（图24）。导入BT种子地址后，点击“Download torrent”按钮，浏览器就会弹出一个小下载器窗口



（图25）。建立下载连接后，选择本地保存地址，这个网页“客户端”就会自动帮我们进行BT下载了。

在下载器页面右下角处有种子连接状况信息，点击小扳手图标可以进行下载设置。可以进行两项基本的设置，第一项是修改传输端口，第二项可设置上传改速度限制（图26）。在下载时不能关闭小下载器窗口，如果不注意关掉了窗口也没关系，重新打开网站，在页面下方会显示下载记录，选择被中断的任务继续进行下载即可。



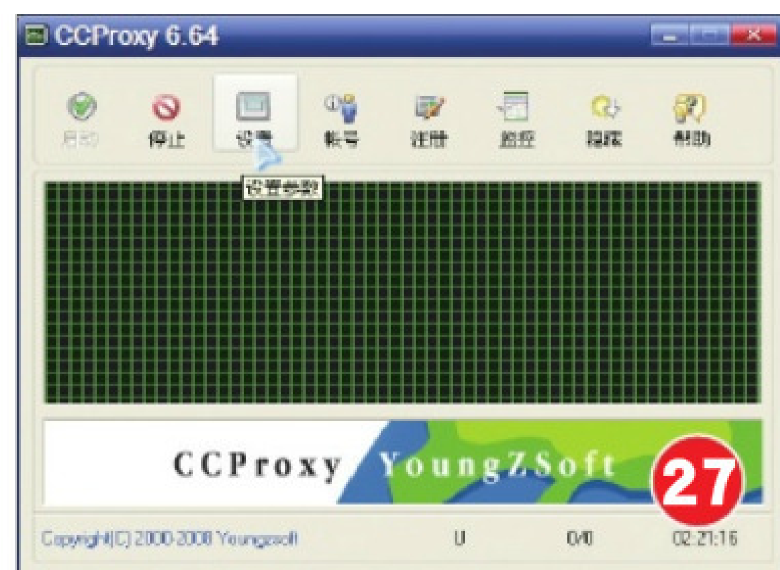


其实这个网站只是使用JAVA技术，让浏览器具有下载BT的功能，实际传输什么的还是本机，那么内网用户可能依然不能突破限制下载。

四、有点儿技术性——动手搭代理，为BT破限加速

在各种BT、电驴下载软件中，使用代理或协议加密能突破协议封锁的限制，但高速且稳定的代理服务器比较难找，协议加密能连接上的种子少，因此可能会导致下载速度根本快不起来。

其实一切很好解决，动手在自己的电脑上建一个代理服务器，就可以让BT下载速度飞起来。只要电脑能正常浏览网页，无论网络使用封端口或协议的限制方法，我们都可用HTTP通道进行BT下载，其原理就是用代理服务器下载，将BT协议转换为HTTP协议。当然，不是去寻找代理，而是用自己电脑做代理。



27



小提示

要在本机搭建HTTP代理服务器，方法很多，但是要注意一点，由于要实现P2P协议代理，因此不能用普通的HTTP协议，必须建立类型为HTTP Connect的代理服务器。这是一种能够允许用户建立TCP连接到任何端口的代理服务器，不仅可用于HTTP，还包括FTP、IRC、RM流服务等。



28

建立HTTP Connect代理服务器，可使用国产代理服务器软件“CCProxy遥志代理服务器 v6.64”。

下载并安装CCProxy，运行程序后，点击工具栏上的“设置”按钮（图27），打开代理设置对话框。在弹出的对话框中，勾选“Secure”项，将其端口设置为任意数值，也可使用默认的“808”（图28）。其他的项目可不选择，将“请选择本机局域网IP地址”处设置为“自动检测”。确定后关闭对话框，点击程序界面窗口中的“启动”按钮，即可开启代理服务器功能。

然后就可以其他BT下载软件中，设置使用本机代理服务器进行快速下载了。注意在设置代理服务器时，IP地址应设置为“127.0.0.1”，也就是本机的IP地址；“端口”处设置为刚才用CCProxy建立的“Secure”代理端口。

五、无法下载有原因，让“终结者”走开

在内部局域网中，常常会有一些人使用聚生网管、P2P终结者之类的ARP欺骗工具进行限制，导致我们无法使用P2P下载，甚至连迅雷、QQ等软件都无法正常使用。对付这类攻击，必须借助ARP防火墙才能够正常下载。

ARP防火墙非常多，使用也很简单，以常见的360ARP防火墙为例。打开360安全卫士后，选择“实时保护”项，在其中选择“开启ARP防火墙”。切换到“高级设置”中，选择“ARP设置”，可进行详细设置（图29）。

开启360ARP防火墙防御功能，主动防御各种ARP欺骗攻击，P2P终结者之类的工具也无法对我们造成影响，就可以正常进行P2P下载了。



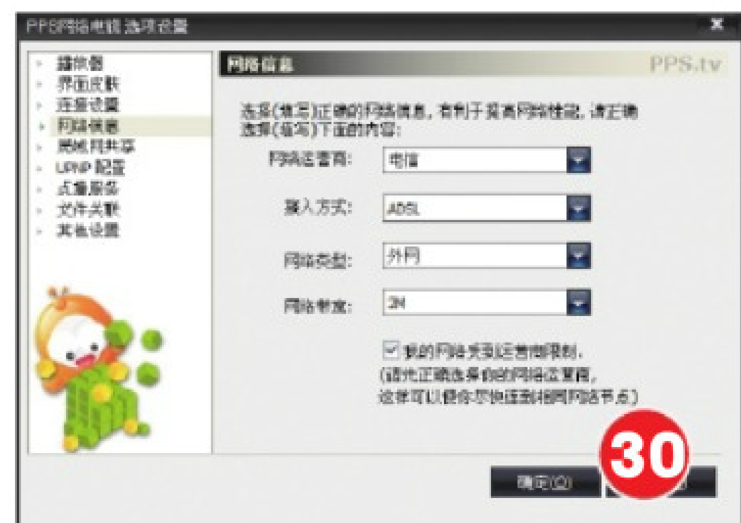
29

网民以乐为天 ——影音娱乐封不住

上网除了浏览下载外，打游戏、看电影听音乐也是少不了的。对于限制正常的影音娱乐行为，完全有理由突破封锁争取自己的正当权利。

一、聊天影音封不住

在办公室之类的局域网中，QQ之类的聊天工具常常会被禁止，KuGoo之类的音乐娱乐软件也无法正常使用。对于这种限制其实是最好破解的，软件都提供代理服务器设置，只需要使用代理服务器，就可以突破了。



30

QQ和QQ游戏大厅都支持HTTP代理和Sock5代理，通常来说使用HTTP代理的效果更好一些，设置很简单不必多说。另外，QQ之类的聊天工具往往都有在线聊天Web版本，直接通过网页浏览器即可在线聊天，防火墙和网关完全无法进行封锁。

KuGoo2008也可以通过设置代理来突破解禁，不过KuGoo2008只支持Sock5代理，在搜索代理时要注意代理的类型，HTTP代理是无法使用的。

常见的P2P网络电视软件，都自带了网络运营商破限功能。以PPStream为例，打开选项设置对话框，在左侧边栏中选择“网络信息”项目，在右边窗口中勾选“我的网络受到运营商限制”即可突破运营商的封锁（图30）。PPlive的设置也差不多，在开选项设置对话框“网络信息”项目，中勾选“受运营商限制模式”项即可。

二、玩游戏，也要互通

玩各种网络游戏，不同网络线路之间的互通也是一个问题。网上有许多网络互通服务，但是大部分都要收费，这里为大家介绍一款免费的网络互通服务"火箭龟加速器"（http://www.yunyiwang.net/）。





火箭龟加速器是一款针对网络、网站、Web、网游、视频、下载等进行加速的免费加速器软件，可以让电信、网通、铁通、广电、教育网等全国所有运营商的用户互访互通，特别适合进行游戏加速。

火箭龟加速器的使用极为简单，安装软件并运行时，首先会更新服务器列表。在列表中双击选择耗费时间最短丢包率最低的服务器（图31），弹出登录对话框，点击"注册"按钮免费注册一个账号，确定后即可登录火箭龟的VPN虚拟网络（图32）。火箭龟会自动为我们进行网络切换，加速不同网络类型间的连接，使得游戏速度大大提高。

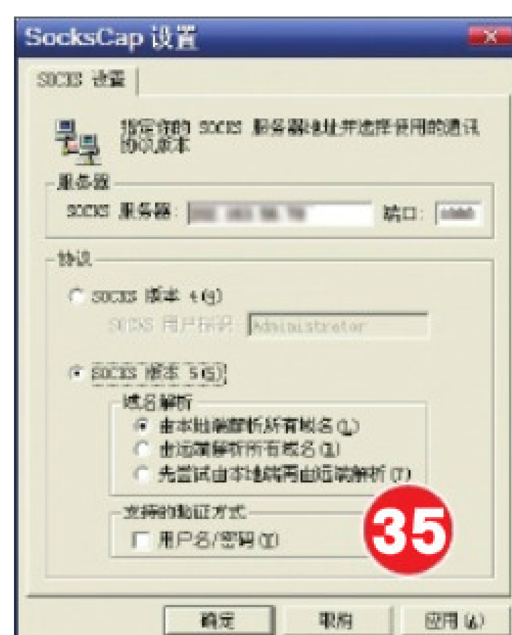




在火箭龟网络加速器的界面中，点击"网速对比"按钮，可以进行测试看到网络加速前后的网速对比信息（图33）。通过"网速测试"按钮，则可使用电信和网络两种线路对指定的网站进行连接速度测试（图34）。

提示：同样的，也可使用火箭龟为前面的网页浏览及下载进行加速。

三、经典SocksCap32，为游戏添加代理功能



PPStream和PPlive等网络电视软件，都没有提供代理服务器设置功能，许多网络游戏同样也未提供代理功能。对于没有代理功能的影音娱乐或游戏，就必须自己添加代理功能破除限制。

"SocksCap32 v2.40"软件是一个代理服务器第三方支持软件，拥有功能强大的Socks调度，可让所有基于TCP/IP协议的软件，都能通过Socks代理服务器连接到Ineternet上。SocksCap32可让所有不支持代理的程序都使用代理功能，能让原本无法设置代理的游戏用上代理，也可让本来没有代理功能的游戏或P2P影视软件顺利用上代理。

这里以为PPStream添加代理功能为例，安装并运行SocksCap32，点击菜单"文件"→"设置"，打开设置对话框。选择"Socks设置"选项页，在下面的"Socks服务器"中输入一个有效的Socks代理服务器的IP地址，并设置端口（图35），点击确定关闭。



点击工具栏上的"新建"按钮，在弹出对话框中输入"标识项名称"为"PPStream"，点击"浏览"按钮，浏览指定PPStream程序路径（图36），确定后将会在SocksCap32程序窗口中添加一个新的程序快捷方式。以后直接在窗口列表中双击运行PPStream程序，PPStream就会自动通过Socks代理连接服务器从而绕过限制了。

资源分享，内网建站无阻

许多运营商没有给用户提供公网IP地址，在内网中是很受限制的，建网站别人无法访问，共享传输资源非常缓慢。不过内网的局限也并非牢不可破，借助VPN技术，内网电脑可很轻易地开辟一条特殊通道。

一、内网共享，Zapr好突破

QQ文件传输、网络硬盘之类的共享方式都不够安全可靠，而且在内网中往往会受到速度限制，或需要慢慢上传，因此网络上有许多专门提供共享的服务。Zapr是一款免费文件共享服务，在内网中或被防火墙所阻挡时，使用Zapr可轻松共享电脑上的任意资源。

注册Zapr，可获得一个类似"http://用户名.zapr.com/"的网站空间。要启用此网站进行共享，需要登录Zapr客户端软件，点击界面中"共享"按钮，打开共享资源对话框（图37）。设置共享文件信息，可选择共享是否公开或私密，并可设置一个共享资源下载认证密码，应用确定后即可完成共享。



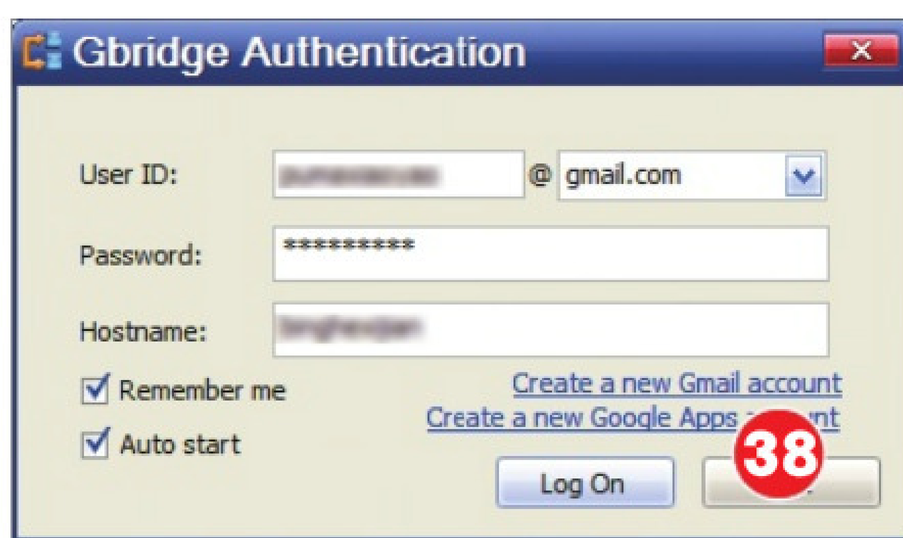
在"共享链接"处可获得共享资源的下载链接地址，将链接发送给好友，对方就可直接下载共享的资源了。即使我们是处于内网中，通过Zapr的VPN技

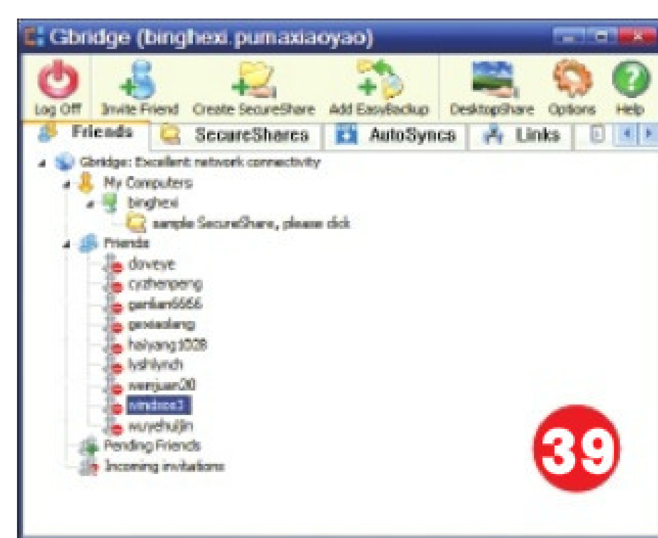
术也可让好友下载到本机中共享的资源。不过要注意的一点是，由于文件并不是保存在服务器上，因此当对方下载时自己必须保持在线。

二、Gbridge，免费快速的VPN

Gbridge是一个免费的VPN服务（http://www.gbridge.com/），不仅可以让我们方便地共享处于内网中的主机资源，而且具备聊天功能。

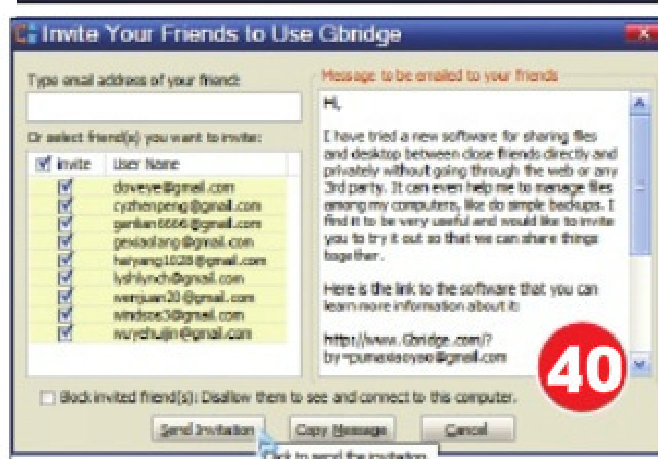
Gbridge可以直接使用Gmail账户登录，也可免费注册一个账号，在“Hostname”中设置主机名，用于在Gbridge创建的VPN虚拟网络中识别（图38），点击“Log On”按钮即可登录进入VPN网络（图39）。







与Zapr不同，需要共享资源时，需要对方也安装了Gbridge客户端软件，并互相添加为好友。在Gbridge主界面上点击“Invite Friends”，打开邀请对话框，选择Gmail中的好友，或者直接输入其他好友的E-mail，点击“Send Invitation”发送邀请邮件（图40）。好友收到邮件后，点击邮件中邀请链接注册登录即可。



互相添加为好友后，点击Gbridge界面上的“Create SecureShare”创建安全共享，从弹出对话框中选择要共享的文件夹，并设置共享名及备注说明信息（图41）。如果要共享给所有好友，可勾选“Allow all friends”，也可指定共享资源给某位好友。最后还可以设置一个共享密码，确认即可完成共享。

小提示

其实要共享某个资源给好友，并不一定要求好友一定要安装Gbridge，只要将共享资源网页发送给好友就可以了。

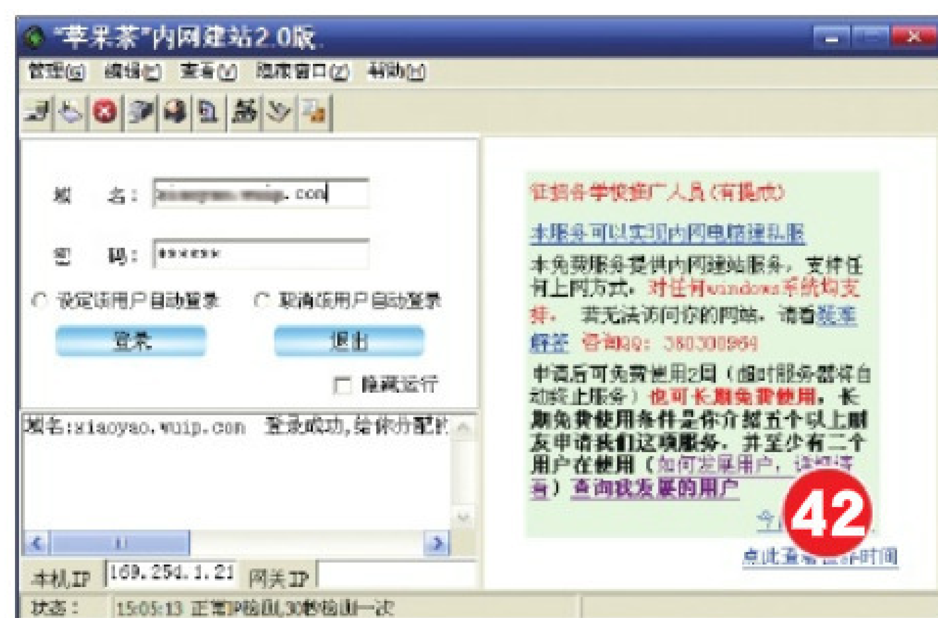
聊天一样的共享

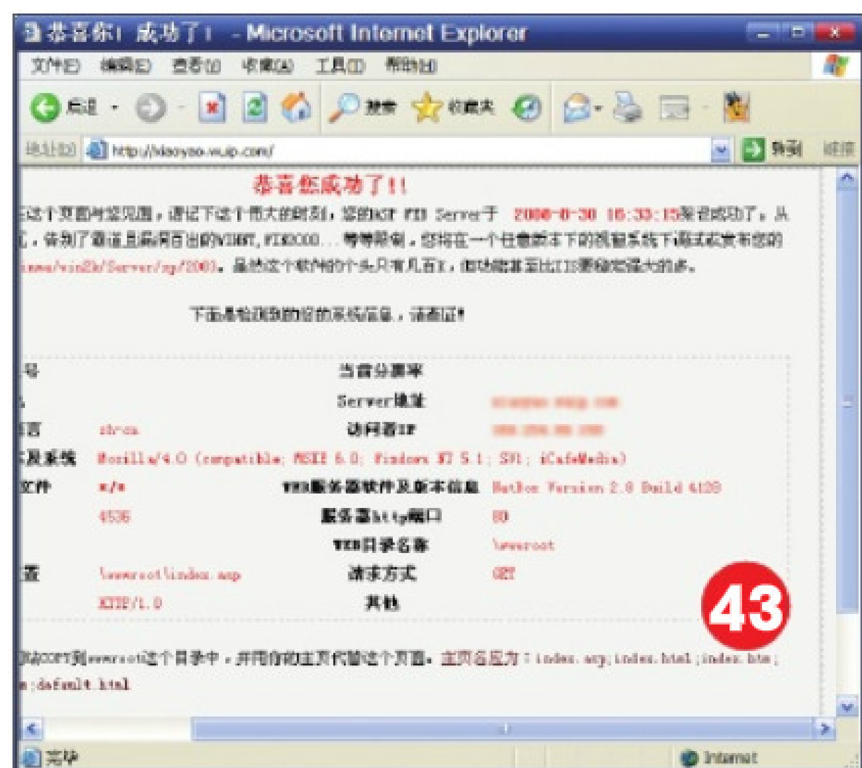
Gbridge还提供了另一种共享方式，通过聊天窗口共享。方法很简单，打开与某位好友的聊天窗口，在“Friends”下点击好友，在弹出菜单中选择“Chat”命令，打开聊天对话框窗口，用鼠标拖动要共享的文件到聊天窗口中即可完成共享。

好友要下载我们的共享资源时，在Gbridge中展开我们用户名，就可看到共享的资源名。双击某个共享资源，可打开共享资源网页，直接用迅雷之类的工具下载即可。

三、内网建站，我喝“苹果茶”

处于内网中的电脑，由于没有一个公网IP地址，因此无法从Internet上访问到，也无法建站。同样的，需要通过VPN技术将内网主机进行端口映射到公网，才可访问到网站网页。“苹果茶”（http://www.wuip.com/）是一个内网建站的免费服务，可在内网建站，让Internet上所有用户都访问到自己的网站。





在“苹果茶”注册一个账户名，注册地址为“http://main.wuip.com/yhzc.asp?tj=xiaoyao.wuip.com”，注册后可获得一个形如“xiaoyao.wuip.com”的域名。然后下载安装苹果茶客户端工具，输入自己注册的域名和密码，即可登录苹果茶服务（图42）。

登录成功后，可获得一个“169.254”开头的IP地址，此IP地址是固定的，每次登录后获得的IP地址都相同。此时如果在本机搭建了Web服务，使用注册的域名访问后，即可看到自己搭建的网站了（图43），Internet上的其他用户也能访问到我们所在的内网IP地址了。

小提示

其实现在苹果茶服务器已经与我们的内网IP建立了一个虚拟网络VPN，当有其他用户访问我们申请的域名时，苹果茶服务器自动将其解析到本机IP地址上。

远程桌面与协助，别被网速限制了

QQ提供了一个远程协助功能，可以在QQ用户间共享桌面，进行远程桌面演示与远程协助等。但QQ的远程协助速度比较慢，而且受到不同网络类型间的限制，常常会出现远程协助时操作反应极度缓慢，或会有黑屏的现象。那就试试其他的远程协助服务吧，你会发现，原来远程操作也像在本地一样迅速！

一、CrossLoop，简单安全的屏幕共享

CrossLoop是一个免费的远程桌面和协助服务（http://www.crossloop.com/），它可为网络上的任意两台电脑建立连接，采用P2P技术直接在两台电脑间传输数据，实现远程桌面与协助。

进行远程协助前，要求双方都运行了CrossLoop客户端程序。登录客户端软件，在“共享”选项页中会显示“访问代码”（图44）。点击“连接”按钮，稍等片刻，即可连接上CrossLoop的服务器（图45）。连接上服务器后，需要将访问代码告诉被控端。





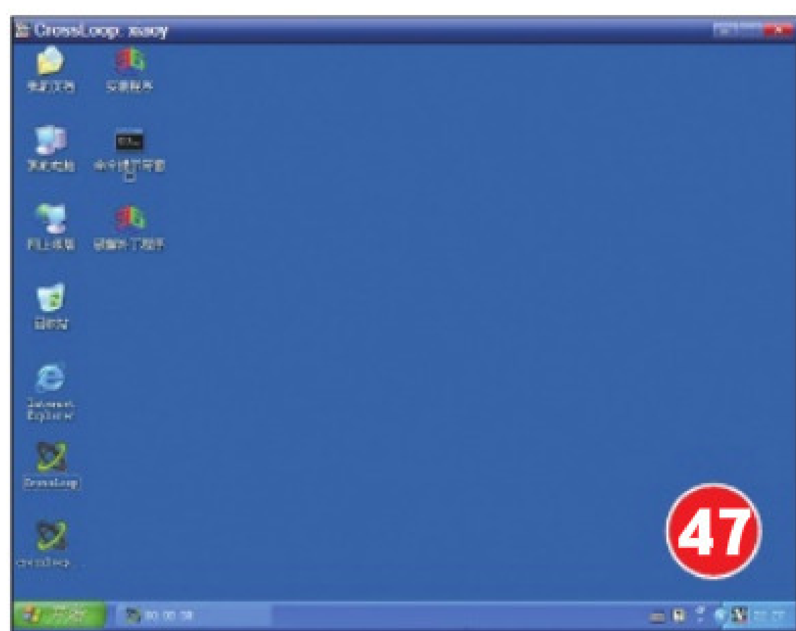


控制端可在“访问”选项页中，输入被控制端的访问码，点击“连接”按钮，即可连接上远程局域网中的电脑（图46）。此时在被控制端电脑会弹出CrossLoop连接确认对话框，确认后就可以打开远程桌面窗口，进行远程桌面控制或演示了（图47）。



小提示

在CrossLoop远程桌面控制窗口左上角下拉菜单“Connection Options”命令，可打开远程桌面控制设置对话框，设置远程桌面图像压缩质量、鼠标显示与控制、剪贴板复制、控制窗口全屏等。





二、强大的远程协助TeamViewer

TeamViewer是一款更为强大的免费远程协助服务（http://www.teamviewer.com/），TeamViewer甚至不需要安装就可方便的使用。

运行TeamViewer后，TeamViewer会自动连接服务器进入VPN网络，将会获得自动分配的一个8位数字的ID和密码，显示在界面左侧（图48）。要进行远程控制的话，可在界面右侧输入远程电脑的ID，选择连接类型为“远程支持”，点击“连接至伙伴”按钮，弹出密码确认对话框，输入密码后就可以连到远程电脑上进行操作了。

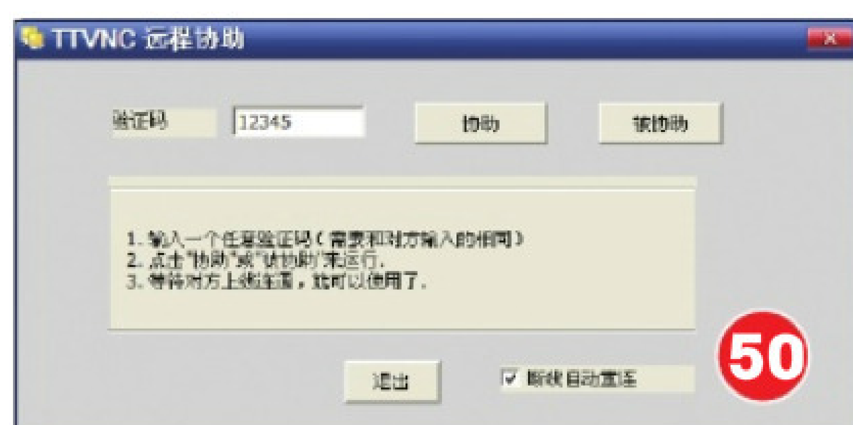
连接成功后，会弹出TeamViewer远程控制窗口（图49），在窗口中即可如操作本地电脑一样，而且速度远比QQ远程协助之类的快上好几倍！



三、TTVNC，跨过防火墙与内网限制

TTVNC远程协助服务（http://www.ttvnc.com/cn/）改造自TightVNC、VNC、RealVNC等远程终端控制，它可跨越NAT和路由器，帮助不同内网的用户连接，进行远程协助与共享。

TTVNC体积很小，只有900kB，下载后直接运行即可。被控制端在软件界面中输入一个任意的验证码（图50），点击“被协助”按钮，即可连接上VNC网络。我们只需输入被控端的设置的验证码，点击“协助”按钮，即可连接上远程主机了。远程操作与上面的CrossLoop和TeamViewer差不多。



掀起你的盖头来
——网络中的印象新疆

■北京 君行早

"提到新疆，你脑海中第一个出现的词儿是什么？"午休时候，我问办公室里饭毕的同事。

"羊肉串儿！""哈密瓜。""葡萄干。"……众人纷纷应答，左右都出不了一个吃字。是啊，写字楼下就有个新疆餐厅"阿拉木罕"，那儿做的拌面、拉条子、手抓饭、烤馕、大盘鸡……都是同事爱吃的。"阿拉木罕"眼瞅着就快变成了附近写字楼的专用食堂。

果真是民以食为天，新疆与我们的距离，不是地理上的3700公里，而是心理上的一尺之隔。新疆先征服了我们的胃，成为我们最熟悉的陌生之地。

"你们啊，就知道吃。"我嗔怪众人，"那餐厅的名字'阿拉木罕'可就是一典呢。"

"知道，知道。"最胖的同事赶紧发言，他是KTV发烧友，当即开唱："阿拉木罕什么样？身段不肥也不瘦。阿拉木罕什么样？身段不肥也不瘦。她的眉毛像弯月，她的腰身像绵柳，她的小嘴很多情，眼睛能使你发抖……"

"你的歌声就让我们发抖！"大家赶紧制止他的嚎叫式唱法，目光一致投向我："赶紧，上正宗'阿拉木罕'给我们洗耳朵。"

"得令。"守着万能的网络，找一首"阿拉木罕"还不是轻而易举。要知道，"阿拉木罕"（又作"阿拉木汗"）可是维吾尔族民歌，经过王洛宾改编后更加脍炙人口，而且歌曲本身旋律轻快活泼，富于舞蹈性。先给大家来一段歌唱家们的表演唱"阿拉木罕"（http://www.tudou.com/programs/view/Z2tLh3h6-jU/），再上舞蹈"阿拉木罕"（http://v.youku.com/v_playlist/f1825823o1p5.htm）。

"阿拉木罕住在哪里？吐鲁番西三百里。"跟着耳机中的歌声，我轻轻哼吟。听觉和视觉，在网络里一点点接触新疆。我眼前展开千里戈壁，雪山草原。辽阔的天际线下，是我心之向往的地方。



听：宽广的疆域，悠久的历史，自然的美景，造就新疆多姿多彩的民族音乐。

王洛宾和他改编的新疆民歌

现在海内外流传的歌舞曲"阿拉木罕"，是上个世纪40代初，王洛宾先生在青海西宁向一位维吾尔族商人阿不都·哈迭尔学习以后，加以改编再创作而来的。王洛宾以毕生之力，整理挖掘西部民间音乐，那些旋律本就优美的民歌经王洛宾整理再加工，犹如插上了翅膀，飞进千万人的心灵。70年来，王洛宾的歌曲如《半个月亮爬上来》《青春舞曲》《玛依拉》《在那遥远的地方》《阿拉木罕》《亚克西》《达坂城的姑娘》《萨拉姆毛主席》等，还在被人们传唱着。

天山中部的达坂城，住在吐鲁番西三百里的阿拉木罕，就随着歌声扬名世界。维吾尔族、哈萨克族、达瓦孜族……大西北的沙漠戈壁、草原绿洲、牧民毡房便是这些优美歌曲的源头，自诩为"传歌人"的王洛宾领悟到"最美的音乐旋律就在自己的国土上"，因为"我国西北兄弟民族的民歌，特点是有相等量的音乐与文学，既有美的旋律，又有美的诗句"，所以他"57年来一直向兄弟民族学唱"，他"感到民歌中有一种对人类的大爱，一种博爱，它滋育人的心灵变得自信、乐观、平和"。

听着这些民歌，在那热情奔放的旋律中奔向网络中的新疆，恍然不知身在何处。

王洛宾歌曲集锦：http://www.f130.com/musiclist88/singer428.htm

木卡姆与民族音乐

当民间艺术家用沙塔尔、弹拨尔、热瓦甫、手鼓、独他尔这些新疆特有的乐器演奏古老的木卡姆，时间仿佛在音乐声中停滞，只有浓烈的情感和深沉的话语，在耳边叙述着一个又一个古老的故事。

木卡姆是维吾尔族最华丽的音乐大餐，是集歌、舞、音乐于一体的一整套音乐形式。它有一定的表演程式，通常是开始徐缓平稳，然后逐渐加快，进入高潮，最后以欢快的音乐和热烈的舞蹈结束。

作为东、西方乐舞文化交流的结晶，记录和印证了不同人群乐舞文化之间相互传播、交融的历史，被联合国教科文组织宣布为"人类口头和非物质遗产代表作"。木卡姆中最有代表性的是"十二木卡姆"为代表，十二木卡姆就是十二套大曲，这十二套大曲分别是拉克、且比亚特、木夏吾莱克、恰尔尕、潘吉尕、乌孜哈勒、艾且、乌夏克、巴雅提、纳瓦、斯尕、依拉克。每套大曲子中又包括小曲，算下来，整个木卡姆包括古典叙咏歌曲、民间叙事

组歌、舞蹈乐曲和器乐曲总共达到了340多首，连续演唱一遍需要20多个小时，这可是相当需要体力的活动。然而当人们沉浸在音乐带来的美好之中时，会忘记时间，只是尽情欢畅。可惜木卡姆是现场的艺术，在线欣赏就好比隔着厚墙、蒙着双眼，很难体会到木卡姆的魅力。


维吾尔人激情表演木卡姆

新疆音乐，当然不仅仅有木卡姆，每个生活在这宽广疆域上的民族，都有自己独特的音乐文化。骏马和歌是哈萨克的翅膀，哪里有哈萨克族的毡房，哪里就有他们洪亮的歌声。哈萨克族弹着冬不拉，随时随地触景生情就唱起歌来：婴儿出生了唱“祝诞生歌”；亲朋好友结婚了唱“劝嫁歌”“揭面纱”；亲友依依惜别时唱“别离歌”……职业的吟唱诗人“阿肯”最受欢迎，他们走遍牧场，将歌声带给游牧的哈萨克人。在草茂畜壮的季节，哈萨克人要举行传统的“阿肯弹唱会”。大会上“阿肯”们即兴创作，现场填词，好不热闹。

星光下的篝火旁，柯尔克孜族弹拨着考姆兹演唱民间史诗“玛纳斯”，蒙古族在马头琴伴奏中吟唱出的悠悠长调……在帕米尔高原上，塔吉克族吹起用鹰翅骨做的短笛“那艺”，在手鼓、热瓦甫的伴奏下，引吭高歌，一唱众和。纵马新疆，处处有歌，处处有情。

木卡姆：http://www.china-holiday.com/newitems/xinjiang/musicdance/mukan/shiermukamgeci.htm
新疆音乐：http://www.6621.com/Music_List/1DC3A6999.html

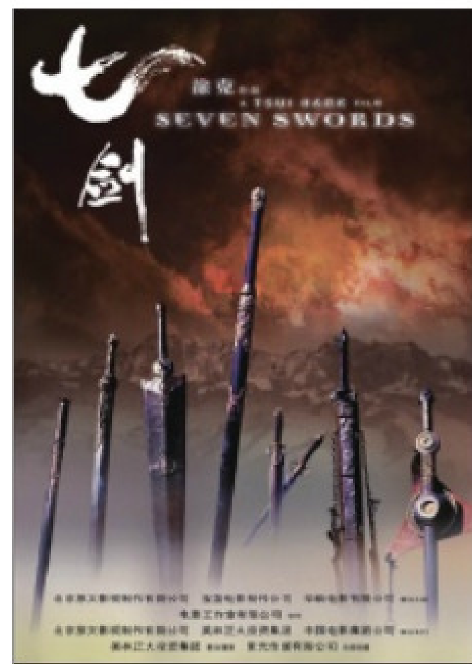


看：新疆的美丽，并不需要特别的证明，随意用傻瓜相机拍出的风景，也有足够登上杂志封面的魅力。在这片土地上，发生过多少传奇故事，成为文学家和影视工作者创作的源泉。

七剑下天山

武侠名家梁羽生先生一生从未到过天山，然而他笔下却爱极天山，爱极新疆的风土人情。也许是因“携书弹剑走黄沙，瀚海天山处处家”更易表现侠士豪情，也许是因广袤的地域多姿多彩的风土人情更具文学的表现力……总之，梁羽生笔下故事，一多半的背景都离不了新疆和天山。想来许多人包括我的新疆情结，最早就是因梁羽生的小说而生。

他的《塞外奇侠传》中这样描述新疆：“那像孔雀一样翠蓝的孔雀果，河边两岸家家户户梨园里压弯了树枝的梨子；甜得像马奶样的吐鲁番葡萄；阿克苏、喀什的桃和杏；还有一提起就让你流涎的哈蜜瓜，哪一样不是好东西？”“要数我们的好东西呀，一天也数不完；我们还有阿尔泰山在阳光闪耀下的金子；昆仑山流下的玉河，在岩石上就镶着石榴一样红和百合花一样白的宝石，使流水都变得斑斓。”其实真实的新疆，比作家笔下描述的还要美丽，还要绚烂。



电影《七剑》的海报

而《七剑下天山》中：“雄伟的天山矗立着，绝世的英雄在它的脚下也会感到自己的渺小。”作家心中的天山，宛若神的宫殿，世外高人常在其中隐居，却不能忘情于江湖。就在这天山深处，侠客练成绝世武功，于是下山行侠仗义，惩恶惩奸，抗击清廷，上演了一幕又一幕的恩怨情仇。

因为故事精彩，情结曲折，人物形象鲜明，《七剑下天山》被多次搬上影视屏幕，亦不乏大屏幕作品。2005年，徐克的电影《七剑》就改编自《七剑下天山》，主要演员有黎明、杨采妮、甄子丹、金素妍、孙红雷、张静初、陆毅等。阵容强大的明星演员队伍，徐克香港影坛武侠宗师的名头，让这部电影未曾开机就赢得公众关注。电影的造型朴实，拍摄带有纪录片的风格，有着浓厚的现实气息，这是徐克在武侠电影上所进行的新尝试。电影在新疆天山脚下实拍，天山的美丽尽收镜头之中。

在线观看：http://www.56.com/u80/v-MjU0NTc5NDE.html
下载地址：http://v.bbs.in/read.php?tid=1106&u=6

冰山上的来客

1963年长春电影制片拍摄的黑白电影《冰山上的来客》，恐怕80、90后们都没有看过。然而这部电影的插曲之一《花儿为什么这样红》，即便是在今天，依然是歌舞晚会经常会唱到的一首优美的抒情歌曲。

电影将人们带回1951年夏天，新生的共和国面临着境内外敌特分子的捣乱破坏，在新疆边境上，人民解放军战士枕戈待旦，保持着高度的警惕。这时候，萨里尔山口的牧民纳乌

新疆琐忆

■北京 冰河

“天山脚下是我可爱的家乡，当我离开她的时候，好像哈密瓜断了瓜秧”。这是我经常哼唱的一句歌，是电影《冰山上的来客》中的插曲。小的时候唱这首歌并没有什么感觉，但是随着岁月流逝，胡子一天比一天长，我唱起这首歌的时候，才明白歌里的那股哀伤。

是的，我是兵团的孩子，出生于天山山脉3000多米海拔的山地，一个叫做和静的小镇，长大之后随着父母的迁徙走遍了新疆很多美丽的地方。从有记忆开始，雪山冰河、草原戈壁就是我熟悉的景象。当然还有在这块土地上生活的各族百姓，都是我的乡亲。我曾经骑过蒙古人的马，偷过朝鲜人的酱，拉过哈萨克牧民的牧羊犬狗尾巴，吃过维吾尔老大爷给的馕。虽然那时的生活很贫苦，但是我是在那块土地上撒着欢长大的，现在想想，真是幸福无边。

经常有人问我，新疆是一个什么样的地方。说实话，这个问题很难回答，因为新疆太大了，有个笑话说就连要饭的都要有头毛驴，否则没走到下个城市就饿死了。广袤的大地上，不同的地方有不同的风情，且不说草原与戈壁，大漠与山地、城市和农村在景色上的差别，单单就味道来说，一个地方和另一个地方的味道都不同。比如在喀什，浓郁的羊肉串和烤馕的香味是这里的主题，塔城则是一派边陲的味道，屯垦农场庄稼地里飘来的农家肥和康拜因的柴油味让人难以

茹孜从外地娶回一位名叫古兰丹姆的新娘子，新来的边防战士阿米尔发觉新娘子是自己失散多年的恋人，勾起童年的一段辛酸回忆。而这位古兰丹姆是土匪头子热力普留下潜伏的女特务古里巴尔，她利用阿米尔的感情刺探军事情报，其实真正的古兰丹姆从来没有忘记过阿米尔。最终，我边防战士在人民群众协助下，将敌特分子一网打尽。别离了8年的一对恋人也幸福地团聚了。



四十多年前的这部电影，至今仍被人津津乐道

这部既有革命英雄主义，又充满浪漫主义的电影一上映就红遍大江南北，获得了人民的喜爱，是当年中国最上座的影片，在新疆库尔勒放映时，当地人像过节一样。时间已经过去40多年，再来看《冰山上的来客》，依然会被电影中优美的音乐、纯朴的表演、曲折的故事所感动。悬念的设置和气氛的渲染，人物独特鲜明的个性，依然充满魅力。那个时代所追求的崇高理想信念，透过黑白的颜色依然能够感染我们的心灵。

《冰山上的来客》的音乐作曲者是著名作曲家雷振邦，他的创作吸取了大量塔吉克族民间音乐因素。《花儿为什么这样红》改编自塔吉克族婚礼上的舞曲，《高原之歌》的原型是一首塔什古儿干郊区老牧羊人唱的山歌，《怀念战友》《冰山上的雪莲》《帕米尔的雄鹰》等都带有鲜明的民族和地域音乐特色。

《冰山上的来客》在线观看：http://v.youku.com/v_show/id_XODYyMzMzMTI=.html

《冰山上的来客》电影原声音乐：http://www.laosafu.com/bbs/Announce/Announce.asp?BoardID=122&ID=17748

戈壁母亲

“白雪照祁连，乌云盖山巅。草原秋风狂，凯歌进新疆。”王震将军的这首诗，豪迈大气，表现了解放军以秋风扫落叶之势解放新疆的英雄气概。这支英雄的大军不仅能打仗，还能在茫茫戈壁上放下枪炮拿起锄头，垦荒开地，屯边60年，将沙漠变为良田，将“地窝子”村庄建设成现代化的城市，创造出一个又一个沙漠中的奇迹。这就是新疆建设兵团，兵团14个师遍布全疆14个地州市，175个团场分布在自治区63个县市内。在2007年，建设兵团以占4.47%的新疆土地面积，生产了新疆1/5的粮食、2/5的棉花和1/3的棉纱、棉布、食糖，并交纳了1/5的税金。成绩是辉煌的，实现这个成绩的过程却铺满荆棘，兵团人用血和汗水走过这60年。然而，他们无怨无悔，《兵团组歌》唱到：面对蜿蜒的界河，背靠祖国的大山，我们种地就是站岗，放牧就是巡逻……


当年建设兵团某部的会议，就在荒漠上进行

将这样沉甸甸的人生搬上影视屏幕，需要的不仅仅是好演员好剧本好导演，还需要无比的诚意与真挚，这，电视剧《戈壁母亲》做到了。这个反映建设兵团一代人无怨无悔，艰苦创业的故事，感动了无数坐在电视前的观众们。剧中的母亲，虽历经挫折而不悔，美好的心灵和大地般的胸怀从未因人因事有丝毫改变，她的爱，“压得住岁月，也抵得上黄金”。

新疆生产建设兵团官方网站：www.bingtuan.gov.cn/

《戈壁母亲》在线观看：http://v.ku6.com/special/index_1921629.html



行：喜欢旅行的人都知道，不到新疆，不知道中国有多大，要想逛一圈新疆，没有十天半个月是不行的。8月到9月，正是去新疆旅行的最佳时间。南北东西，新疆四处皆有可观可赏之景，发思古幽情，抒今日豪情，念天地之悠悠，却再不必如古人般沧然而泪下。

北疆：喀纳斯湖捉湖怪

这里有被称为“金山”的阿尔泰山，绵延500公里的山峦如一道屏障，挡住了北方的朔风。冰川、原始森林、草原、湖泊，构成阿尔泰山斑斓绚丽的图画。其主峰友谊峰终年白雪皑皑，冰雪覆盖，友谊峰南坡，便是面积约25万平方公顷的喀纳斯国家保护区，那里的喀纳斯湖，蒙古语意为“美丽而神


雄伟的阿尔泰山

忘却。在克拉玛依生活了10年，每次从外地回家的时候，只要闻到一股浓郁的石油味，就知道离家不远了。而后来迁徙到石河子，瓜果的味道则是夏秋季节的特色，要知道连街上的行道树都是苹果树、梨树……更别提四处可见的西瓜葡萄哈密瓜了。

不过新疆之所以有如此的魅力，并不仅仅因为它的物产和景色。而是在于那块土地上生活的百姓。虽然各民族的生活习惯不同，但绝大多数时间都能彼此体谅互助。记得小时候连队（兵团是按照军队建制编制的，所以我们都习惯说自己家在某个连队）距离医院很远，车又很少，每次有谁得病急着上医院，都是维吾尔邻居帮忙用驴车马车送去。哈萨克邻居教会了我骑马，还送给我一条小狗，让我的童年有了第一个小伙伴，他们家的母山羊还供应了我6年的新鲜羊奶。蒙古族的邻居平时很好，可惜就是总喜欢喝酒，然后没准就倒在某个地方呼呼大睡，都是过路的各族邻居到他家喊人来背回去，他太重了，一个人弄不动。遗憾的是1993年我家搬到了城市，住进了楼房，和邻居之间就没那么亲近了。

新疆是个自然条件比较艰苦的地方，在那块土地上生活，必须相互扶持才能更好生存下去。我成长中的所见所闻也验证了这一点。记得一个哈萨克牧民和我讲过：离开了自家的牧场，外面的草再好，羊也长不肥。这么简单的道理，为什么总有人不懂呢？

秘的湖”，是我国最大最深的高山湖泊。

喀纳斯湖周围，冰川恒雪带、山地冻雪带、高山草甸带和山地草原带构成了层次分明的自然景观，给这座高山深湖平添北国风光之雄浑，更显它的钟灵秀丽。

喀纳斯湖有云海佛光、湖底森林、枯木长堤等稀世美景，但这些人间佳境都不及喀纳斯湖怪的神秘著称于世。大约是对未知事物的好奇心作祟吧，渴望在喀纳斯湖中遭遇湖怪，从而解开这秘密的人非常之多。这不，据新疆亚心网记者报道，2009年7月2日下午16时，喀纳斯湖上又有游客亲眼目睹到了湖怪的出现：游艇正在喀纳斯湖中徜徉，湖面平静如镜，100多米外，骤然翻动起一米多高的巨浪，浪花里，一道带着黑色脊背的庞然大物猛地涌现，激起了更大的波浪。大约20秒钟后，这神秘的动物在游客惊叫声中杳然无踪。

喀纳斯湖中湖怪的传说，虽不及英国尼斯湖湖怪悠久，也是颇有时日。为了揭开湖怪的真名面，1987年，新疆阿勒泰地区组织综合考察队，携带各种设备探测“湖怪”之谜，结果是发现了一群由三四十条大红鱼组成的庞大鱼群。这些大红鱼又名哲罗鲑，生性凶猛，能长到3～4米。考察确认喀纳斯“湖怪”就是巨型哲罗鲑，还专门出版了一本名为《新疆喀纳斯湖科学考察》的专著。



图中的这条鱼就是哲罗鲑，它会是湖怪吗？

也许是因为哲罗鲑这个名字太缺乏神秘色彩，依然有很多人相信喀纳斯的湖怪是其它物种：恐龙或者某种未知生物，是什么都好，只要是我们不熟悉的。

喀纳斯湖边居住着图瓦人，信仰佛教。生活习惯上，图瓦人与当地其他民族相似，他们欢度蒙古族传统的敖包节，也过汉族的春节与元宵节。

喀纳斯景区管理委员会官方网站：http://www.kns.gov.cn，详细介绍喀纳斯的旅游资源和费用情况。

西疆：花香十里伊犁谷

沿天山往西，就进入伊犁河谷。这里是“中国薰衣草之乡”，每年六月，紫英遍野，花香宜人，上万亩的薰衣草盛放之时，如同给大地披上了紫色的地毯。喜欢情调的人们再也不必到国外去寻找薰衣草的芳香，因为就在祖国的大地上，薰衣草生长得同样旺盛，花香甚至更加浓郁。

薰衣草自古就广泛使用于医疗上，有健胃、发汗、止痛之功效，是治疗伤风感冒、腹痛、湿疹的良药。薰衣草花穗中提制的精油广泛应用于香波、香皂等多种日用化妆品制造中，是香料工业中重要的原料，薰衣草精油近年来更是用于美容之中。

这样重要的植物，以前在中国没有栽种过。1964年，薰衣草在伊犁开始试种，这在当时甚至被当作国家机密。经过新疆建设兵团几十年的努力，薰衣草不仅成活了，还在伊犁扎下了根，种植面积超过了2万亩。如今伊犁已成为与法国普罗旺斯、日本北海道、俄罗斯高加索地区并列的世界四大薰衣草产地之一。



从地图上看，新疆处处都是景点

伊犁的农业科技人员还在不断研究新的薰衣草品种，2006年，进行太空育种的薰衣草种子培育成功，香气更加浓郁，精油产量显著提高。新疆农垦科学院还在阿尔泰山山麓首次发现了野生薰衣草群落，为进一步优化人工薰衣草提供了条件。



6月，人们开始收割薰衣草

誉为“塞外江南”的伊犁，不仅仅盛产薰衣草，还是椒样薄荷、罗马洋甘菊、新疆红花、灵芝草的重要产地。三面环山，日照充分，气候湿润，昼夜温差大，造就了伊犁的沃野千里，草肥水甘，物产富饶。

伊利旅游风情网：http://www.tripview.cn/

阿拉木汗：http://www.alamhan.com/，展现最美的新疆。

南疆：五星出东方利中国

将近两千年前的这块织锦，颜色依然鲜艳醒目，在星、云、孔雀、仙鹤、辟邪和虎纹之间，贯穿清晰的隶书“五星出东方利中国”。

看到这样一块织锦，不由得不令人浮想联翩。难道千年前的汉人就已经预知了今天的共和国？其实，“五星出东方利中国”一语最早可见于《史记·天宫书》：“五星分天之中，积于东方，中国利”。按照中国古代星相学和阴阳家的说法，岁星、荧惑星、填星、太白星和辰星这5颗星星如果同时出现在东方天空中，则对中原王朝有利。汉元年（公元前202年），此五星同时出现于东方井宿中，被认为是汉朝兴起的祥瑞迹象。

这块带有祝福的织锦，出土于新疆南部民丰县的尼雅遗址。传说中的精绝古国就建在尼雅。

透过这块不大的织锦，我们仿佛听到丝绸之路驼铃的声，看到来往穿梭的商队旅客，重新目睹历史封存了2000年的昔日繁华。

精绝国是汉朝时期西域三十六国之一的小国。精绝国当时驻扎有不少的汉军，他们在戍守边疆维护丝绸之路畅通的同时，还屯田开荒。有人据此猜测，这块织锦就是当年驻守此地的汉军将士们留下的。

丝绸之路上消失的古国，人们熟悉的大概只有楼兰，那里有残存的古代建筑，还出土了被称作“楼兰美女”的干尸。尼雅遗址的发现，证实了精绝古国的存在。作为“丝绸之路”中的一站，尼雅出土了大量东西方的商品，还有许多生活用品表现出中西文化的交流和艺术风格的融合。

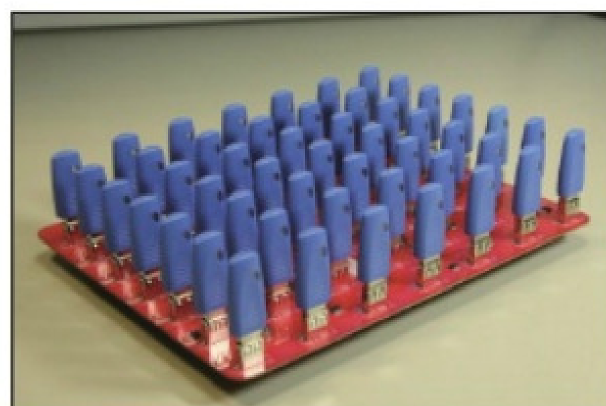
穿越尼雅完全攻略：http://travel.21cn.com/guide/senery/2007/08/14/3414342.shtml



■北京 黑虎制造

USB接线板

http://gizmodo.com/5272436/49+port-usb-hub-houses-all-your-stupid-usb-gimmicks



看到这个标题不要误会，这不是一个接在USB接口上的电源接线板，而是一分49的USB集线器。随着现在的USB设备越来越多，电脑上的USB接口越来越不够了，一般电脑只有4～6个，笔记本甚至更少。要同时使用更多的USB设备就需要USB集线器了，但有的集线器上的USB接口还不是很多。那么，你该考虑这款USB集线器，它一共提供了49个USB接口，也就是说理论上可以同时使用49个USB设备。这下你应该不会说不够用了吧。至于它要放在哪里，这就需要你的想象力了。

电视机收发电子邮件

http://www.sony.jp/bravia/technology/postcard/index.html

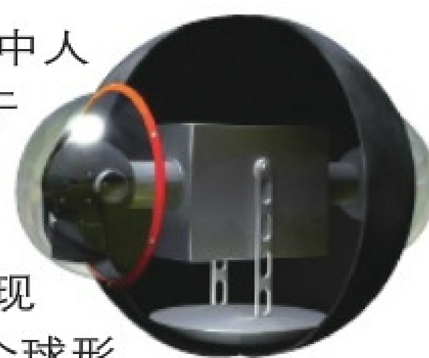
随着时代的进步，传统家电和所谓的数码产品越来越难以区分，这主要是因为它们在功能多样化上的进展日益迅速。当你感叹如今的手机和笔记本没有多少区别时，强大的索尼又在日本新推出了一项叫Bravia Postcard的免费服务。具体来说，只要通过连接到网络的Bravia电视，并注册一个特定的邮箱账号，就可以通过电视机收发电子邮件。这项服务主要是鼓励不使用电脑、手机和电子邮件的居家老人使用网络服务，同时便于年轻人将在外旅游的照片等信息与家中的老人分享。目前只有4种索爱手机支持这种服务，不过支持这种服务的索尼电视倒很多。此外，在电视上接收邮件的人还能通过电视遥控器发送简单的文字回复。





球形机器人GroundBot

http://www.hizook.com/blog/2008/11/11/rotundus-spherical-robot-makes-popsci-best-2008



一直以来，人们都在质疑电影和小说中人形机器人的合理性，占用大量技术资源用于平衡性能的人形机器人似乎只是为了外型上更加像人。如果追求合理性和实用性，也许机器人Wall-E才是最好的设计。不过现在，我们看到了实用性更强的设计——一个球形机器人。图中看到这个就是瑞典公司Rotundus出品球形机器人GroundBot，它是一个适用于宽阔平地的巡逻机器人。据说最初概念是由欧洲太空总署（European Space Agency）提出水星勘测机器人，不过最终演化成了这样的巡逻机器。很明显GroundBot是用来滚的，两侧透明舱装备有高清摄像机，并配有多向稳定系统，使得GroundBot滚来滚去的时候摄像机不会跟着转动。GroundBot重约25公斤，除在平地之外，在沙地、雪地、泥地里也有出色表现。据说它在静音状态下的行进速度能达到10km/h，一次充电能够使用8～16个小时。除了自动巡逻之外，人们还可以使用GPS和远程控制设备来对其进行遥控，让它变成一个很棒的偷窥机器人。



西班牙铁甲万能侠雕像

http://toyboxdx.com/brog/?p=1112



有时候，艺术创作出的虚拟事物会令人感到强烈的真实感，就好像以提到外星人我们就觉得一定是大眼睛细脖子，一说起星际飞船，我们就想到千年隼。即使像铁甲万能侠这样的动画人物，在人们心目中也能占据重要的位置，以至于要为他建立一个大型雕像。

《铁甲万能侠》是上世纪70年代热播的日本机器人动画，这部动画片在当时的欧洲也非常热，据说在西班牙曾经创造过80%的收视率。这座雕像建成于1976年，那时候是《铁甲万能侠》动画片在西班牙最热的时候。它高10米，主要的材料是玻璃纤维，坐落在西班牙塔拉戈纳近郊的一座叫Pinus Pina的森林里。据说这个雕像建立在这里的原因是当时的房地产商觉得，这有助于用户在Pinus Pina森林附近买房子，从而带动房地产的发展。结果证明，这是一个失败的房地产案例，铁甲万能侠不是赵公明。



■策划 本刊编辑部
■执笔 贵州 逍遥

关键字：翻译词典 横向评测

现实生活不一定要与英语有什么关系，但在电脑网络中英文随处可见。用电脑、玩游戏、上网，一款翻译软件必不可少的。

以前的翻译软件，总是大块头词库的天下，不过随着网络的不断发展，翻译软件越来越有了“云”的趋势——仅仅几MB体积的联网小软件，也足以和数百MB的传统翻译软件一比高低。翻译软件非常多，而且有不少免费使用的产品，那么到底哪一款翻译软件更强，更适合我们呢？

参评软件

软件名称	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
软件版本	1.9	2.6.1	2.2Beta	专业版8.0	8.0.0r25多语言版	2009SP3牛津版
软件大小	24.7MB	8.76MB	4.64MB	221MB	7.59MB	488MB
软件授权	免费	免费	免费	248元	免费	210元
适用平台	Win2000/XP/Vista	Win2000/XP/Vista	Win2000/XP/Vista	Win2000/XP/Vista	Win2000/XP/Vista	Win2000/XP/Vista

测试环境

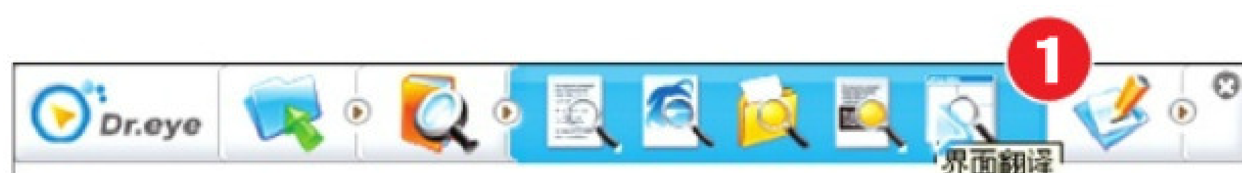
CPU	Pentium D 双核 2.8GHz
内存	金士顿 DDR2 3GB
测试平台	WinXP SP3中文版纯净系统
网络环境	电信ADSL 2M bps

一、界面及资源占用

参评的几款翻译软件界面都比较相似，各种功能安排也很方便用户使用。

其中比较特殊的是Dr.eye译典通，这款软件采用了浮动工具条的方式，界面和图标有些像很久以前的南极星、金山快译之类的，有些复古味道（图1），但实际使用中，感觉操作有些不便。Babylon在桌面上提供了一个行星模型的浮动功能按钮，比较有特色（图2），但有可能会让用户觉得碍事。不过这个浮动行星是可关闭的。

另外不得不提的是谷歌金山词霸，这款免费软件在界





面上显示了一些广告（图3），可能会让用户感觉不适。

资源占用上来说，几款参评软件的内存占用都在40MB以下，CPU占用也很低，对于目前的主流电脑配置来说，其资源消耗几乎可忽略不计，因此这里我们就不具体评测了。



点评：

除了Dr.eye译典通和Babylon外，其他几款翻译软件界面都很友好，如果谷歌金山词霸能去掉界面中的广告那会更好一些。选择任何一款翻译软件，都完全不必担心对系统造成太大的压力，因为它们的资源占用都是非常小的。

二、屏幕取词方式对比

屏幕鼠标取词即指即译，这是最方便的取词翻译方式，但有时鼠标取词会给操作带来一些不便，而且鼠标取词方式可能不够精确，因此许多翻译软件都提供了多种取词方式以弥补不足。多种取词方式可互为补充，让屏幕取词更加精确，在评测中，我们对各款翻译软件的屏幕取词方式进行了统计评比。

测试项目	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
屏幕鼠标取词	√	√	√	√	√	√
剪切板取词	×	√	√	×	×	×
浏览器右键菜单取词	×	×	×	×	√	×
划词取词	√	√	√	×	×	×
双击取词	×	√	×	×	×	×

在此项测试中，灵格斯词霸非常突出，它提供了最全面的屏幕取词方式，包括剪切板取词、划词取词、双击取词等。如此众多的取词方式，大大提高了灵格斯词霸在各种应用环境下的翻译便捷性，使用非常灵活。

有道桌面词典也提供了比较全面的取词方式，但不支持网页浏览中的右键菜单取词和双击取词方式。谷歌金山词霸和Babylon都只支持仅有的两种取词方式，不过在Babylon中有一个独特的浏览器右键菜单取词，在浏览网页时还是很方便的。金山词霸2009牛津版和Dr.eye译典通支持的取词方式最少。

点评：

虽然翻译软件的取词方式不是越多越好，但齐全的取词方式确实能让翻译更加灵活，给用户带来不少方便，同时也可解决鼠标取词不精确的问题。

在这轮测试中，灵格斯词霸无可争议地获得最优秀的成绩。而有道桌面词典虽然支持的取词方式不多，但在后面的测试项中表明，有道桌面词典的屏幕鼠标取词已非常精确了，结合快捷键操作，完全可保证取词精准的同时，又不影响其他正常的操作。谷歌金山词霸和金山词霸的取词方式也比较少，但也同样能完全满足使用需求。

相比之下，Dr.eye译典通和Babylon则需要改进增加多样化的取词方式，以弥补取词不准的缺陷。

三、屏幕取词兼容性对比

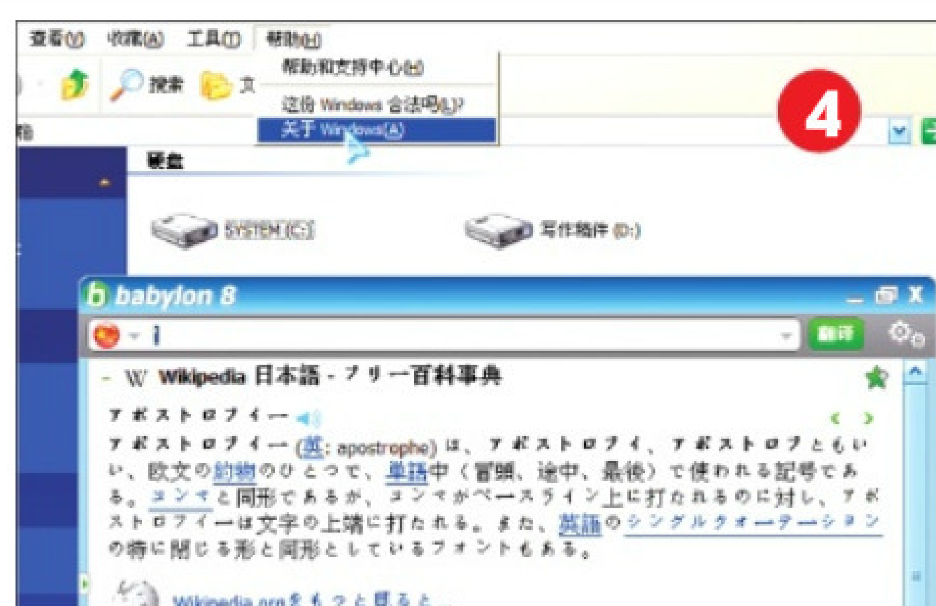
既然是桌面翻译软件，当然要求软件可方便地翻译桌面上的各种程序菜单、按钮、文档、图片等中的英文。屏幕取词是翻译软件必须具备的一项基本功能，翻译软件的取词能力决定了软件是否易用。然而由于技术上的差异，并不是所有翻译软件都能对各种应用程序、软件和文档信息完美地取词，为更全面地反映出各款翻译软件在屏幕取词上的优劣差异，我们在不同的常用程序和软件中对各款翻译软件屏幕取词功能的兼容性进行了测试。

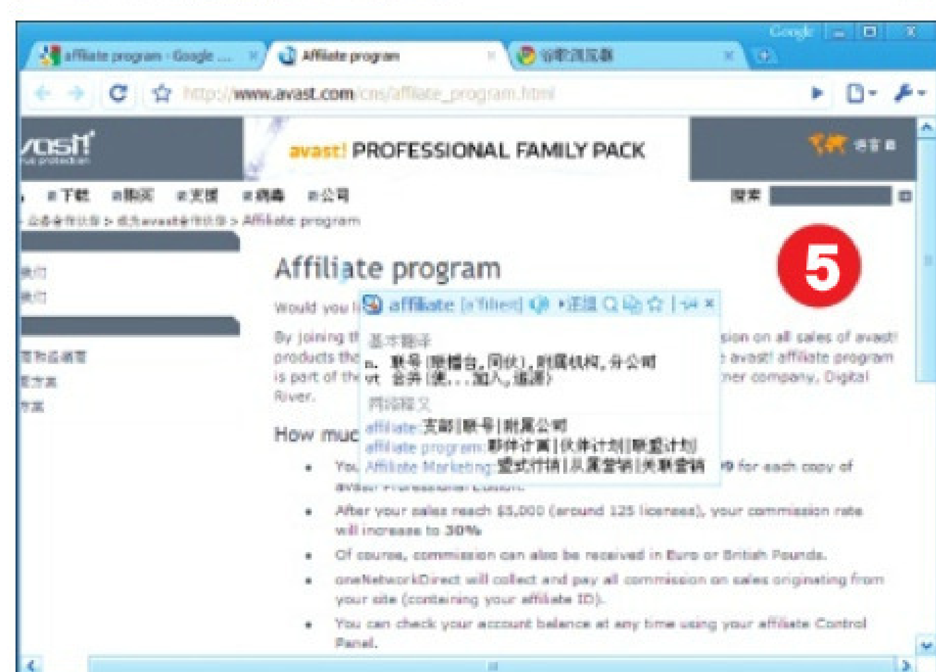
测试项目	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
软件窗口文字	√	√	√	√	√	√
软件菜单文字	√	√	√	√	×	√
软件按钮	√	√	√	√	√	√
Firefox浏览器	√	√	√	×	√	√
傲游浏览器	√	√	√	√	√	√
Opera浏览器	√	√	√	√	√	√
360安全浏览器	√	√	√	√	√	√
Google Chrome	×	×	√	×	×	×
Safari浏览器	×	×	√	×	×	×
Office Word	√	√	√	√	√	√
Office Excel	√	√	√	√	√	√
Office PowerPoint	√	√	√	√	√	√
Adobe Acrobat Reader	√	√	√	×	√	√
PDF文档	√	×	√	×	√	√
OCR取词	×	×	√	×	×	×

从测试结果列表中，可看出各款翻译软件对于常规的系统和软件程序窗口、菜单、按钮等，都能支持得比较好，可成功的进行屏幕取词。唯一比较离谱的是来自国外的Babylon，不支持对常规系统和软件窗口菜单的取词翻译，在使用其热键对菜单文字进行取词时，往往得到的是一些无意义的字母和符号。例如我们对资源管理器“帮助”菜单中的“Windows”命令进行取词，在Babylon中得到的是一个“`”字符（图4）。

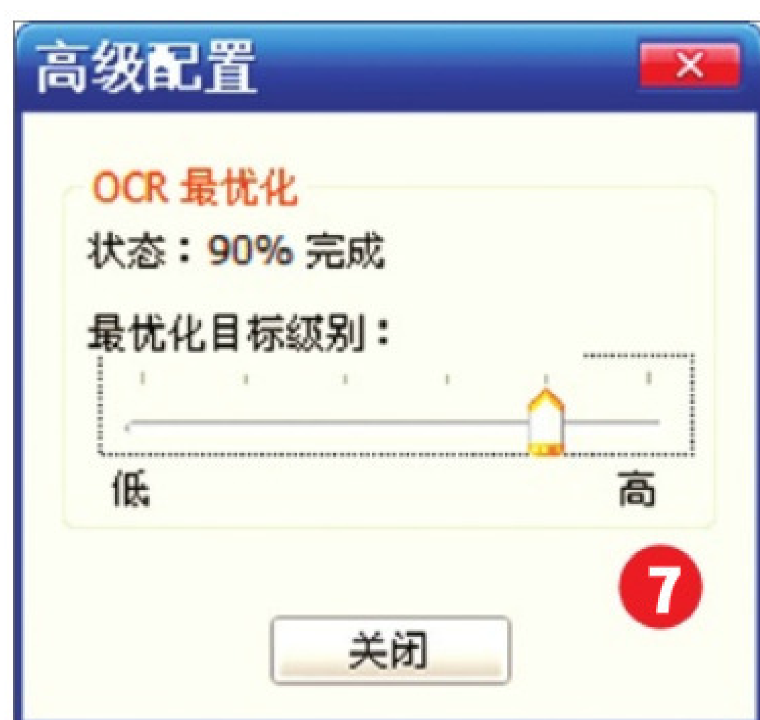
对于常用的IE内核的浏览器，如傲游、360安全浏览器等，各款翻译软件大部分均能完美取词。除Dr.eye译典通不支持Firefox的屏幕取词外，其他各款翻译软件都能成功地对非IE内核浏览器Firefox和Opera取词。Google Chrome和Safari浏览器采用特殊的内核，因此大部分翻译软件都无法提供支持，仅有道桌面词典能轻松进行取词（图5）。

常规的Office软件，都能完美地进行屏幕取词，除Dr.eye译典通外，大部分翻译软件也都支持Adobe Acrobat Reader和PDF文档的取词。另外，有道桌面词典还可对OCR，即图片中的文字内容进行取词（图6）。虽然Babylon支持OCR取词，但表现却很不好，识别错误率很高，它有一个调节OCR识别能力级别的选项（图7），但是我们调到最高后效果也还是比不上有道桌面词典。









点评：

有道桌面词典的屏幕取词功能是最为完美的，基本上可兼容几乎所有桌面应用程序。而且有道桌面词典有着独特的OCR取词方式更是领先于其他软件，正是由于采用了OCR技术，使得有道桌面词典可支持对Safari、Chrome等几乎所有程序的完美屏幕取词。

金山词霸和谷歌金山词霸的屏幕取词功能也很不错，相比较之下，Dr.eye译典通的屏幕取词功能就要逊色得多了，尤其是在Firefox浏览器中居然不能使用屏幕取词，这就抛弃了很大一部分使用Firefox浏览器的用户。

四、取词精度对比

在英文网页浏览文档阅读或英文软件使用中，常常会碰到各种形式的单词变形，除了各种单词过去式、进行时等变形外，还有诸如大小写混合、连字符、英文短语等，这些都可能导致屏幕取词失败或取词错误。英文单词的各种形式变化，要求翻译软件不仅能进行屏幕取词，而且还要能准确的获取完整的英文变形词语。因此，翻译软件的屏幕取词功能中，取词精确度是评测的重点。

词形	示例	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
原词	program	√	√	√	√	√	√
过去分词	programmed	√	√	√	√	√	√
现在分词	programming	√	√	√	√	√	√
第三人称单数	programs	√	√	√	√	√	√
大小写混合	Program	√	√	√	√	√	√
大写单词	PROGRAM	√	√	√	√	√	√
名词	programmability	×	√	√	√	√	√
名词	ability	√	√	√	√	√	√
形容词	programmable	√	√	√	√	√	√
菜单下划线	program	√	√	√	√	√	√
文本下划线	program	√	√	×	×	×	√
连字符	cloak-room	√	√	√	×	√	√
词组	quiz program	√	√	√	√	×	√
词组	application program	√	√	√	√	√	√
词组	training program	√	√	√	√	√	√
习惯用语	to the best of one's ability	√	√	√	×	×	√

灵格斯词霸在默认设置状态下没有开启词组取词，因此在许多相关测试中都给出灵格斯词霸不支持词组取词的结论。其实在灵格斯词霸设置对话框的“取词”选项卡中，勾选“匹配词组”即可开启词组取词功

能（图8）。



另外，在测试过程中，我们重点测试了各款翻译软件的屏幕鼠标取词方式的精确度。同时由于各款翻译软件还提供了其他取词方式，因此在使用鼠标取词不准时，会结合其他取词方式测试精确度。

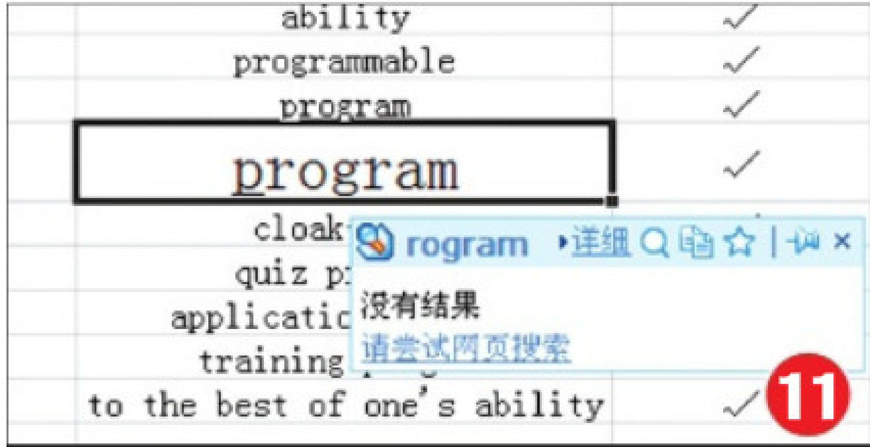
从实际的测试结果来看，金山词霸和灵格斯词霸最强，都顺利通过了所有测试。谷歌金山词霸虽然金山词霸实质是同一款软件，但取词方式略有不同，在使用鼠标取词时，谷歌金山词霸对于"programmability"单词不能完整识别（图9）。但当使用划词取词方式时，谷歌金山词霸是可准确进行翻译的（图10）。从测试的取词功能上来说，谷歌金山词霸还是支持对单词变形的取词。



有道桌面词典的表现也很出色，Babylon对短语的取词较差一些，Dr.eye译典通则有不少缺陷，Dr.eye译典通则不支持连字符取词。

另外需要指出的是，除金山词霸和谷歌金山词霸外，其他几款软件对菜单中带下划线的单词则可正常识别，但对文本中的下划线取词支持得都不是很好。例如，有道桌面词典在使用鼠标取词方式识别Excel中的下划线单词时，舍弃了带下划线的首字母（图11），必须结合其他取词方式才可正确识别。





点评：

总的来说，金山词霸、灵格斯词霸表现最好，无需使用其他取词方式，仅靠鼠标取词就可非常精确的识别英文单词、短语和各种变形。

谷歌金山词霸和有道桌面词典也很出色，虽然鼠标取词偶有不准，但依然可通过手动的方法，结合"划词取词"或"剪贴板取词"等功能，完美解决屏幕取词不精确的问题。

Babylon和Dr.eye译典通这两款翻译软件则需要继续改进增加功能，尤其是对固定词组和短语取词支持不好，这非常影响软件的实用性。

五、取词个性化对比

鼠标取词有时会对普通软件操作菜单按钮等造成不便。因此一款易用的翻译软件，需要可对取词的功能进行定制，允许用户选择是否开启菜单取词，是否对中文进行取词翻译等。大部分的翻译软件都为用户提供了个性化的取词设置开关，我们来看看是否能真满足用户的使用需求。

测试项目	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
中文取词开关	√	√	√	×	×	√
英文取词开关	√	√	√	×	√	√
菜单取词开关	√	√	√	×	×	√
按钮取词开关	√	√	√	×	×	√
主界面取词开关	√	√	×	×	×	√
OCR取词开关	×	×	√	×	×	×

在谷歌金山词霸、灵格斯词霸、有道桌面词典和金山词霸2009牛津版中都提供了全面的取词个性化设置。用户可选择是否对中文取词、是否对英文取词，及开启或关闭菜单、按钮、翻译软件主界面的取词功能等（图12）。通过设置后，取词就不会对日常操作造成影响了，不会在不需要取词时也弹出翻译提示窗口。



另外，在有道桌面词典中还专门提供了OCR取词开关（图13）。在普通情况下，可不必开启OCR取词，这样会大大加快取词速度。只有在对PDF、图片等进行取词时，才需要开启OCR取词。

Dr.eye译典通中未提供任何取词设置开关，Babylon的取词开关也不全面，但它可设置鼠标与键盘组合取词，这样可避免鼠标自动取词带来的困扰。



点评：

在取词开关个性化测试中，有道桌面词典的功能最为全面，谷歌金山词霸、灵格斯词霸和金山词霸2009牛津版中也可方便地设置是否开启某项取词功能。这几款软件都能避免对用户正常操作造成干扰，唯有Dr.eye译典通的取词功能不是很完善。

六、查询功能对比

在日常的工作操作中，经常需要手工输入查询某个单词，有时会忘记单词的拼写。一旦输入错误，就会导致查询结果不尽如人意。因此有许多翻译软件，都加入了错词纠正和查询通配符功能。是否具备错词纠正和查询通配符功能，是考验一款翻译软件是否易用和智能化的重要项目。

测试项目	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
通配符*查询	√	×	√	×	√	√
通配符?查询	√	×	√	×	√	√
错误纠正	√	√	√	×	×	√

所谓的“通配符查询”功能，是指遗忘单词拼写时，通过“*”和“?”这两个特殊的通配符，替代被遗忘单词中的一个或多个字母。其中，“*”可替代当前位置后一个或多个字母，“?”可替代当前位置的任何一个字母。输入通配符查询词后，由翻译软件自动查询匹配符合通配符的单词。

例如在有道桌面词典中输入查询通配符“we?k”，在下文列表中就立刻显示了匹配此通配符的正确单词“weak”和“week”，显然在有道桌面词典中正确的识别了单一字母通配符“?”（图14）。再比如，在金山词霸中要查询单词“wabble”，但是我们忘记了中间的几个字母，使用通配符直接输入“wa*e”后，列表就显示出了正确的单词拼写（图15）。

“错词纠正”功能就是当我们输入一个错误单词时，翻译软件能自动检测，并给出纠正建议，显示用户可能想要查询的正确单词。例如在谷歌金山词霸中，查询时输入了错误的单词拼写“filles”，在查询列表中就显示出了用户想查询的正确拼写单词“fillet”（图16）。

在测试中发现，谷歌金山词霸、金山词霸2009牛津版和有道桌面词典2.0正式版均能完美支持错词纠正和通配符查询。在Babylon中使用通配符查询时，也会给出匹配通配符的提示项（图17），但是不支持错词纠正功能。灵格斯词霸中虽然支持错误纠正功能，但在输入通配符时，无法自动进行匹配纠正（图18），Dr.eye也不支持通配符查询和错误纠正。











点评：

从实际对比情况来看，谷歌金山词霸和金山词霸2009牛津版、有道桌面词典的查询功能均很强大，都可通过通配符和错词纠正功能，轻松查到自己最需要的词汇解释。

Babylon和灵格斯词霸需再加改进，而Dr.eye的查询功能非常弱，令人感到意外。

七、普通单词翻译能力对比

翻译能力是评价一款词典软件的最重要指标。翻译软件的首要功能当然就是翻译，无论是中译英也好，还是英译中也好，翻译结果是否详细决定着软件的使用价值。一般来说，我们主要侧重的还是英译中翻译功能，在翻译的结果中需要查看的信息很多，包括单词释义、音标、读音、词性、同/反义词等。但并不是所有翻译软件都提供了丰富的翻译结果信息，通过测试对比就可很明显地看出各款参评翻译软件的优劣。

测试项目	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
同义词查询	√	√	√	√	×	√
反义词查询	√	√	√	√	×	√
单词释义	√	√	√	√	√	√
音标显示	√	√	√	√	×	√
词性显示	√	√	√	√	√	√
词性变化	√	×	×	√	√	√
语音朗读	√	√	√	√	√	√
习惯用语	√	√	√	√	×	√
示例句子	√	√	√	×	×	√
网络百科	×	√	√	×	√	×

从实际测试结果来看，谷歌金山词霸和金山词霸2009牛津版的翻译能力是最为强大的。在谷歌金山词霸和金山词霸2009牛津版中，除了在基本的词义解释方面更胜一筹外，还能在查询结果中显示单词释义、音标、词性，并随时可通过“朗读”命令了解单词的读法。同时这两款软件还支持“例句查询”功能，可有效帮助用户提高书写能力。这两款软件还同时提供了“同/反义词查询”“例句参考”“单词发音”等一些实用功能，对于我们学习英语，也是大有裨益的。



有道桌面词典和灵格斯词霸的翻译能力也很强大，但唯一缺乏的是对词汇词性变化的解释和示例。但在有道桌面词典和灵格斯词霸提供了“网络百科”的内容（图19），可借助网络查询显示各种丰富的信息，在这一点上谷歌金山词霸和金山词霸2009牛津版是略有不及的。

Dr.eye译典通的翻译能力也不错，但没有示例句子和网络百科，这两个功能非常重要，对于用户真正掌握词汇用法起着至关重要的作用。Babylon毕竟是一款国外版翻译软件，由于默认词库偏弱，因此在测试中表现很差。

点评：

谷歌金山词霸、金山词霸2009牛津版、有道桌面词典和灵格斯词霸的翻译能力都很全面，虽然略有差异，但彼此之间的差距并不太大。

Dr.eye译典通没有示例句子和网络百科，在英语学习方面会带来很大的不便。Babylon在本项测试中给我们的感觉，似乎这仅只是一款简单的单词翻译查询软件，翻译功能太弱。

八、专有名词翻译能力对比

能否正确翻译某个英文单词，以前一直是由词库的大小所决定的，但庞大的词库也无法满足日新月异不断出现的各种流行词和专有名词，如网络名词、产品名称、品牌名称等。对于新出现的专有名词和流行词，有一些翻译软件往往无能为力。流行词和专有名词的翻译能力，是真正体现软件翻译能力的地方，因此这里我们随机挑选了一些专有名词和流行词进行翻译对比评测。

测试项目	词义	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
Win7	Windows7操作系统	×	√	×	×	×	×
Google Chrome	Google浏览器	×	√	√	×	×	×
Firefox	Firefox浏览器	√	√	√	√	√	√
ubuntu	一款Linux操作系统	×	√	√	×	√	√
youtube	著名视频分享网站	×	√	√	×	√	×
CITROEN	汽车雪铁龙	×	√	√	×	√	√
Ice Age 3	冰河世纪3	×	×	√	×	×	×
Revenge of the Fallen	变形金刚2：卷土重来	×	√	√	×	×	×
Optimus Prime	擎天柱	×	√	√	×	×	×

从评测结果列表中可看出灵格斯词霸和有道桌面词典的专有名词翻译能力非常强，对一些最近流行的专有名词都能正确快速地翻译，例如前不久的大片《变形金刚2——卷土重来（Revenge of the Fallen）》之类都能正确翻译（图20）。

如今大部分的词典都能轻松应对常规单词，但对那些特殊的专有名词，却未必能正常显示。那么下面还是让我们来测试一下，各款软件在专有名词上的支持能力吧。

Babylon自带的词库表现一般，只能完成一些较普遍的名词解释，在专有名词测试中表现不太好。金山词霸2009牛津版和Dr.eye译典通由于缺少在线词典的辅助，因此在一些新兴的专有名词翻译能力上表现很差。

最少让大跌眼镜的是谷歌金山词霸，居然在翻译一些常见的专有名词，如ubuntu、youtube、CITROEN之类时都无法胜任（图21）。最让人想不通的是，谷歌金山词霸竟然不认识自己的产品Google Chrome（图22）。







点评：

这一轮的测试令人感觉非常意外，谷歌金山词霸表现最为糟糕，与其强大的搜索引擎背景不符，居然连一些最常见流行的专有名词都无法翻译，甚至还比不上侧重本地翻译的金山词霸2009牛津版。

灵格斯词霸和有道桌面词典非常不错，借助其百科查询，在翻译专有名词时显示出了强大的优势。Babylon的专有名词翻译能力依然有前面几项测试结果差不多，表现并不太好。金山词霸2009牛津版和Dr.eye译典通作为使用本地词库的软件，其测试结果也是能让人接受的。

九、单词发音对比

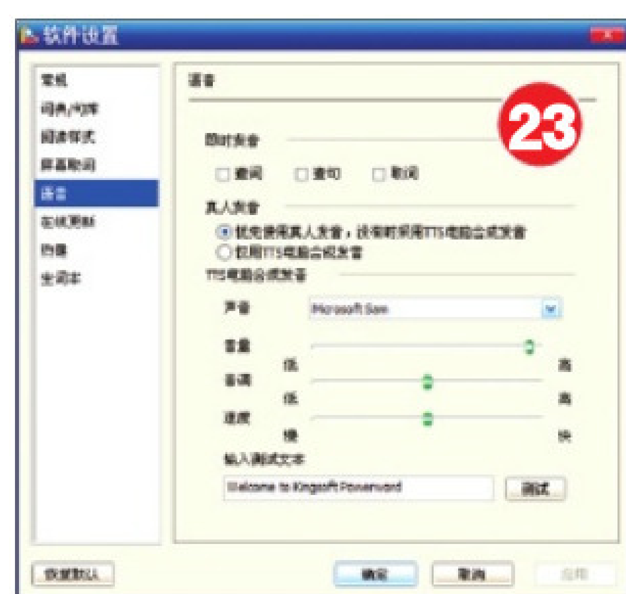
翻译软件的语音朗读也是必备的功能之一，通过朗读某个单词或词组，用户可更好了解词汇的读音，提高听说能力。目前各种翻译软件使用语音朗读分别采用了两种技术，由操作系统自动合成的TTS，及采用音频数据库模式的真人语音。采用真人语音的效果当然是最好的，不过采评的翻译软件不乏小个头，仅仅几十MB的体积，能否真实还原语音朗读?

软件	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
TTS语音朗读	√	√	√	√	√	√
TTS音调调节	√	√	×	√	×	√
TTS音量调节	√	√	×	√	×	√
TTS语速调节	√	√	×	√	√	√
TTS男女声调节	√	√	×	√	×	√
真人语音朗读	√	√	×	√	×	√
真人语音调用模式	网络执行	网络执行、可下载真人语音库	×	软件自带	×	网络执行
即时发音	√	√	√	√	×	√

TTS与真人语音

TTS语音朗读功能，是采用纯软件的方式进行智能化的语音朗读。TTS的优点是不用占用磁盘空间，实现的难度较低，可自动完成对任意单词的发音。但缺点也非常明显，使用TTS引擎朗读时的语调和发音非常机械生硬，与真正的发音相差太远。

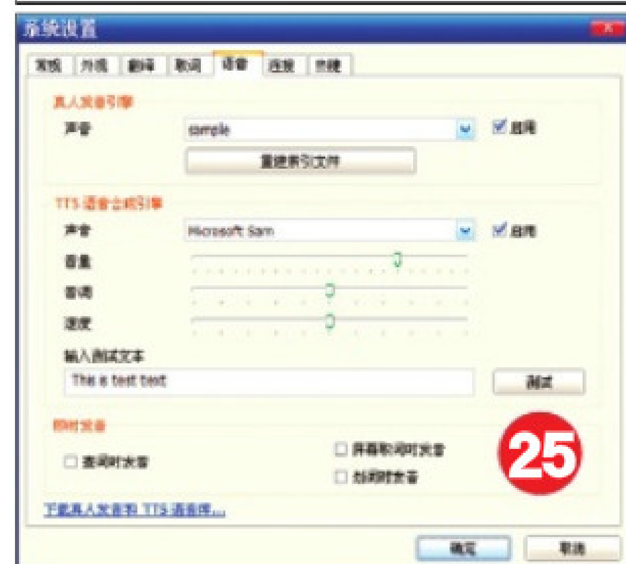
真人语音是事先录制各种单词短语的真人发音，保存在翻译软件的音频数据库中，使用时调出播放。由于真人语音可真实还原真人发音，因此效果最好，但要保存真人语音的音频数据库，要占用大量磁盘空间，这也是许多传统翻译软件动辄数百MB的原因。



在此轮测试中，谷歌金山词霸、金山词霸2009牛津版和灵格斯词霸的语音朗读都非常出色。谷歌金山词霸和金山词霸2009牛津版的单词发音，采用了真人和TTS双引擎设计（图23）。绝大多数单词，都可使用真人语音库进行朗读，当碰到真人语音库中没有的单词时，可借助TTS引擎合成发音，并且在朗读时，会给出是否为TTS合成发音的提示，以方便用户确定是否跟读模仿发音（图24）。



灵格斯词霸也采用了真人发音和TTS双引擎设计，而且用户可下载真人发音和TTS语音库到本地，这样不用连接网络就可使用真人发音功能（图25）。灵格斯词霸的真人发音比谷歌金山词霸和金山词霸2009牛津版还要出色，不仅提供了普通单词词组发音，还提供了中英文双语例句发音（图26），发音清晰明亮，音调与真实的语境完全相同。



此外，在谷歌金山词霸、金山词霸2009牛津版和灵格斯词霸中，提供了即时发音功能，可由用户选择控制在查词、取词、取词时，指定即时发音，用户可通过软件设置选择语音性别，并对语速、音量、音调进行调整。

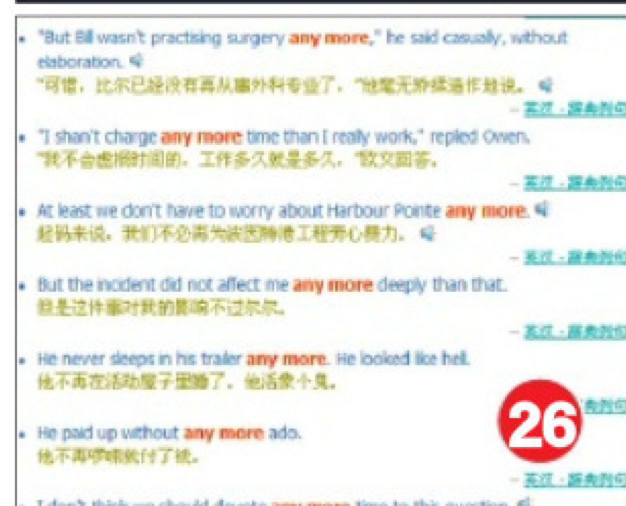
有道桌面词典和Babylon由于自身体积较小，目前还未支持真人发音，也没有加入引用在线语音库的功能，仅仅提供了粗糙的TTS合成语音。

Dr.eye译典通作为一款传统的本地翻译软件，其对语音朗读功能也支持得非常好，而且真人语音库存放在本地，无需连接网络即可使用该功能。

点评：

在谷歌金山词霸、金山词霸2009牛津版和灵格斯词霸都很完美的支持语音朗读功能，适合用户学习英文发音。Dr.eye译典通在这轮测试中的表现也很不错，特别是本地真人语音库，可在无法连接网络时获得很好的效果。

有道桌面词典和Babylon不支持真人语音朗读，这对于需要全面听说读写英文能力发展的用户来说，是一个很大的缺憾。特别是有道桌面词典，在其他各项测试中成绩都很优秀，如果只是因为不具备真人语音而失去用户的选择，这是非常可惜的。



总结与推荐

在本次测试中灵格斯词霸和金山词霸2009牛津版表现出色。灵格斯词霸具备极强的扩展性，可以从官网下载众多的词典扩展其翻译功能，金山词霸2009牛津版虽然不具备扩展性，但它提供的上百部词典，其专业性与全面性，是普通翻译软件难以比拟的。

有道桌面词典和Babylon Pro也可自定义扩展词典，但都不是很方便，需要用户手工转换词典。Dr.eye译典通提供了“新字扩充”功能，也勉强可以弥补词典不足。

此次测试中，谷歌金山词霸不太让人满意，不仅词典数量较少，而且不具备扩展性。

测试项目	权重	谷歌金山词霸	灵格斯词霸	有道桌面词典	Dr.eye译典通	Babylon	金山词霸
取词方式	0.1	4	8	6	2	4	2
取词兼容性	0.1	8.5	8	10	7	8	8.5
取词精度	0.1	9.5	10	10	8	8	10
取词个性化	0.1	8.3	8.3	8.3	0	1.6	8.3
查询功能	0.1	10	3.3	10	0	6.6	10
单词翻译	0.2	9	9	9	8	5	9
专有名词翻译	0.1	1.1	8.9	8.9	1.1	4.4	7
单词发音	0.1	9.5	10	2	10	2	9.5
全文翻译	0.1	8	8	7	7	6	8
总评	1	7.69	8.25	8.02	5.11	5.06	8.13



新词翻译：灵格斯词霸

灵格斯词霸的界面很简洁，没有什么广告，但它的翻译功能却是异常的优秀。它可完美翻译各种网络新词，其语音朗读功能也非常优秀，并提供了真人发音库下载。特别值得一提的是，灵格斯词霸的词典扩展性非常好，可扩展添加官网提供的海量词典，使得翻译能力和软件的功能更加全面强大，同时灵格斯词霸的百科查询也很实用，结合此功能，对一些特殊名词有着详细的图文解释。美中不足的是灵格斯词霸不支持OCR识别，因此对某些内核浏览器支持不好，不过采用手工复制查询的方式也同样可解决此问题。另外，灵格斯词霸的全文翻译功能也是亮点，竟然支持多达10余个在线翻译引擎，使得用户的全文翻译可有更多更好的选择。

离线翻译：金山词霸2009牛津版

金山词霸2009牛津版是一款典型的本地翻译软件，但它的翻译及语音朗读功能等，也有一部分借助了网络实现。在桌面翻译使用时，金山词霸2009牛津版提供的取词方式非常少，不过精确度还不错，碰到无法准确识别的单词可复制查询。金山词霸2009牛津版300MB的体积使得它的词典非常完善，翻译检索结果信息也是非常专业全面的。不足之处在于，金山词霸2009牛津版的网络查询功能比较弱，对于一些新兴的专有名词不能进行翻译。由于不具备OCR识别功能，因此对特殊内核的浏览器无法进行取词。

随处取词：有道桌面词典

有道桌面词典最引以为傲的就是它的OCR识别取词功能，无论是在各种内核的浏览器、特殊的程序，甚至是图片、PDF文档中，有道桌面词典都可以完美而精确的取词。有道桌面词典的翻译能力也不弱，虽然词典数目不是很多，但用户可手工转换后添加，并且借助强大的网络搜索功能，有道桌面词典的翻译能力还是非常全面的。有道桌面词典对于一些专有网络新词也可以很好地翻译识别，但它不支持真人语音，这是非常令人遗憾的。

中庸之道：谷歌金山词霸

谷歌金山词霸界面中的广告可能会让人有些心烦，不过毕竟这是一款免费的软件，有点广告也是可以接受的。谷歌金山词霸的取词方式包括鼠标取词和划词取词，虽然取词方式比较少，但由于取词精度很高，可以准确识别各种单词变形及词组短语，因此完全可以全满足使用需求了。不过谷歌金山词霸的取词兼容性并不是十分的完美，对于系出同门的Google Chrome也不同正常取词，这不能不说是一个很大的缺点。谷歌金山词霸虽然采用网络查询方式进行翻译，但是对于一些特殊的专有名词，其翻译效果不是太好，这也是需要改进的地方。另外，谷歌金山词霸的词典扩展性也不够自由，应该允许用户自定义添加词典。总的来说，谷歌金山词霸作为一款小巧的桌面翻译软件，其功能还是很不错的，虽然有一些不足之处，但已能满足用户的大部分需求了。

表现不佳：Babylon Pro

Babylon的界面有些独特，但对用户来说却没有什么实用价值，用户更需要的是Babylon Pro提供灵活的取词方式。要是Babylon Pro能将设计界面的功夫，放在增加双击取词或划词取词上面更好。Babylon Pro不支持菜单取词，对于一些英文软件使用效果不好。由于词典数目的限制，Babylon Pro的翻译能力并不是很出色，同时也不支持真人语音朗读。另外，Babylon Pro虽然是借助于网络实现翻译的，但是对于专有名词和网络新词的翻译能力也很普通。

小巧：Dr.eye译典通

Dr.eye译典通界面给笔者的第一印象，以为是很多年前使用的某款翻译软件，它的功能浮动条的方式操作让人有些不习惯了。作为一款收费的软件，Dr.eye译典通的翻译和语音朗读功能还算是不错的，但是它的网络翻译功能实在太弱了，不支持网络新词的查询，没有百科查询，这都让它的翻译检索结果显得有些单调。Dr.eye译典通的取词能力也不强，并且没有提供便捷的取词功能开关，在浏览网页之类的应用环境中，Dr.eye译典通的使用方式显得非常不便。总的来说，Dr.eye译典通的功能太普通，使用不便，如无特别需要，不推荐使用。P



从收费到免费

——微软新款杀毒软件MSE

■河北 李岩

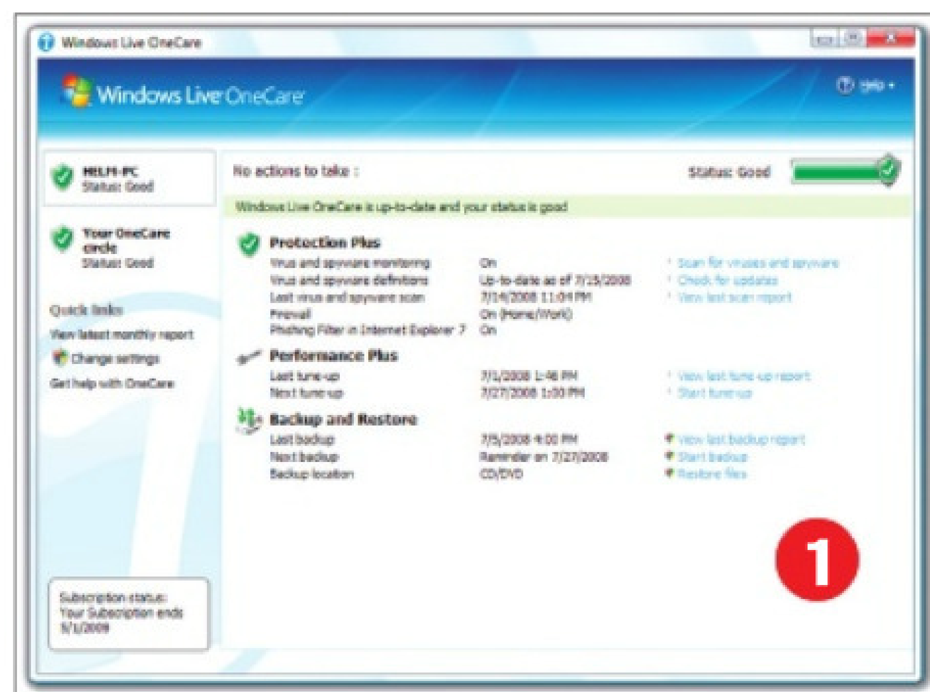
关键字：微软新款杀毒

谈到微软公司出品的杀毒软件，大家一般都会想到Windows Live OneCare（图1）——这款微软涉足安全防护领域后的第一款安全软件。虽然试用版能让用户免费试用90天，但国内用户很少使用过它。OneCare的售价尽管在国外算是较低的，而且又打着“Microsoft”的金色招牌，但市场反应平淡，在诸侯纷争的PC安全市场上只有可怜的2%占有率，并于今年6月30日停止销售。

为了接替OneCare，微软于北京时间6月24日发布了开发代号为Morro的Microsoft Security Essentials（后文简称MSE）的测试版。作为一款完全免费的杀毒软件，MSE支持目前的主流操作系统WinXP、Vista和Windows 7，可以看出将伴随Windows 7一并出现，并针对低端配置的PC进行了有效优化。从微软在每月更新的Windows恶意软件删除工具、反间谍软件Windows Defender、针对部分国家用户提供的OneCare再到今日发布的MSE，可看到微软公司在安全领域不断打出重拳，微软的安全软件也逐渐被人们所了解和接受。而对于个人用户来说，只要是免费的，况且又是微软这样大公司出品的安全软件，我们没有理由不去“笑纳”。闲话不多说了，下面大家就跟随笔者来一起揭开MSE的神秘面纱。

MSE在6月24日面向公众的测试版下载次数是有限制的（75 000次），但用户可通过第三方下载站点获取该软件。MSE分为面向XP和Vista/Win7两种版本，目前只有英文版，中文版将于晚些时候推出，而MSE的正式版将于9月底发布。这里给大家介绍的MSE，是笔者通过特殊渠道获得的官方简体中文测试版，除了帮助文件，界面都是我们熟悉的简体中文。

该软件的Vista/Windows 7版本只有4MB多，而WinXP版本也只有7MB多，和其他杀毒软件动辄上百兆的身躯相比，MSE可谓小巧精悍。软件的安装非常简单，只是安装过程中需要验证用户的Windows系统是否正版，通过正版验证即可（图2）。和其他杀毒软件安装时一样，MSE会建议你删除其他防病毒和反间谍软件程序，以免带来冲突或导致计算机出现严重性能问题。安装过程非常快，只是需要在这里注意一下，用户可根据自己的需要选择是否“获取更新后，扫描我的计算机以查找潜在威胁”（图3），接着MSE就会打更新功能，自动下载最新的病毒和间谍软件定义，这个过程需要耗费一定的时间。下载安装完毕后，MSE就会



1

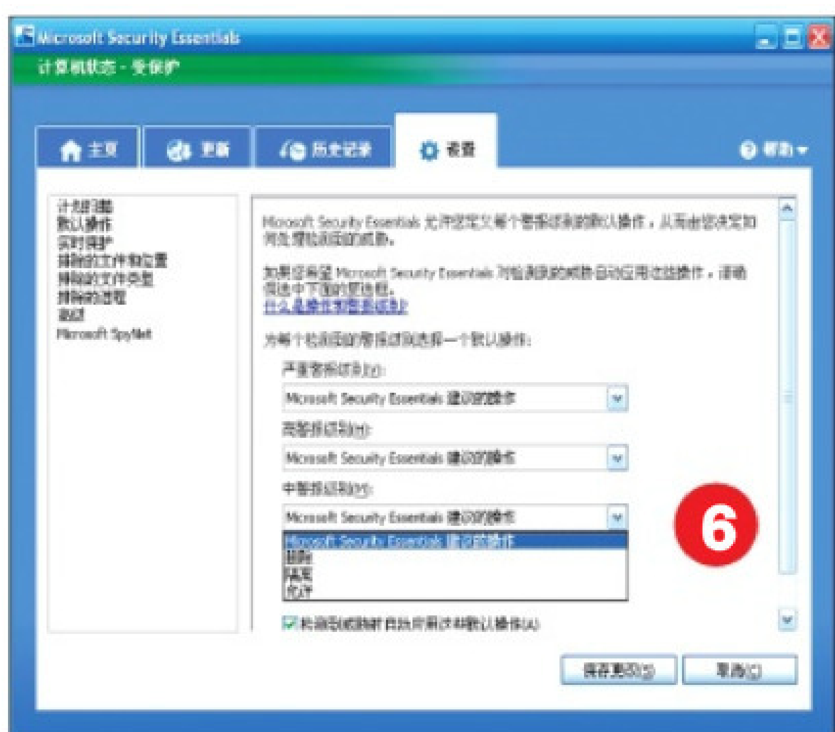


2



3









自动进入保护PC状态，并显示当前病毒和间谍软件定义版本等信息（图4）。可看到，MSE的病毒和间谍软件定义版本都是1.61——随着6月24日MSE测试版的发布，Windows Defender的版本在Windows Update中也升级到了1.61版，就是为了配合MSE的统一管理。需要注意的是，MSE安装后，会自动关闭Windows Defender功能，将反间谍软件功能和其升级程序统一集成在MSE中。需要表扬的是，MSE的安装和卸载都无需重新启动计算机。

俗话说"工欲善其事，必先利其器"，安装完MSE后，就要对它进行详细设置了。点击软件界面的"设置"按钮，就会进入MSE的具体设置界面，用户可根据自己的需要在这里进行符合自己使用习惯的各项设置。第一项是"计划扫描"，用户可设置每周利用MSE对电脑进行扫描的时间，建议大家将下面的"执行计划扫描前检查最新病毒和间谍软件定义"，以确保扫描的准确性（图5）。第二项是"默认操作"，用户可在这里对MSE检测到的威胁警报级别选择设置默认操作（删除、隔离或允许），建议用户不要进行更改，按MSE默认设置即可（图6）。第三项是"实时保护"，用户可在此开启/关闭MSE的实时保护功能，可设置是否监控计算机上的文件和程序活动、是否扫描所有下载的文件和附件，用户如果没有特殊需要，建议全部开启这些选项（图7）。第三、四、五项则是排除功能，MSE在执行扫描或使用实时保护时，可排除计算机上的特定文件/位置、文件类型和执行的进程，用户可根据自己需要进行添加设置（图8），这样做的好处就是能提高MSE扫描速度，但降低了保护等级，建议用户谨慎操作。第六项是"高级"设置，用户可在这里对MSE是否扫描压缩文件（MSE这里翻译为存档文件有些不合适）、执行完全扫描时是否扫描可移动存储器、对检测项目进行操作时是否创建还原点、是否允许所有用户查看完整的历史记录结果等项目进行设置（图9）。最后一项是"Microsoft SpyNet"，使用过Windows Defender的用户肯定不会感到陌生，用户可选择加入"基本成员资格"或"高级成员资格"，这样MSE就会将用户使用过程中检测到的威胁信息自动发动到微软公司，有助于微软公司了解最新的病毒、木马或间谍软件，开发新的病毒或间谍软件定义版本来更好地保护MSE用户，建议大家选择"高级成员资格"（图10），帮助改进MSE、阻止新恶意软件危害的蔓延。









给大家介绍完MSE的设置功能，接下来就给大家介绍一下MSE的基本使用功能。用户点击"主页"按钮，就会看到MSE的初始界面（图11），在这里用户能直观地观看当前MSE的

工作状态（实时保护是否打开、病毒和间谍软件定义是否为最新），可选择快速、完全和自定义等扫描方式，还能方便地更改扫描计划。软件左上方会显示当前计算机保护状态，如果关闭实时保护功能就会显示橙黄色，界面中的计算机屏幕图案会显示感叹号以提醒用户（图12）；而如果开启实时保护的话则以绿色显示，计算机屏幕图案会为你打上一个对勾。点击“更新”按钮，用户就能进行MSE的更新操作，下载最新的病毒和间谍软件定义，MSE每天会提供好几次定义更新，远比Windows Defender时代N天才更新一次间谍定义的频率高不少。点击“历史记录”，用户可清晰直观地查看MSE检测到的具有潜在危害的项目及用户对其采取的操作（图13），便于了解最近计算机感染的病毒、木马或间谍软件。

MSE的使用非常简单，除了会实时监控电脑中的程序和活动外，还能方便地指定区域进行扫描，对着需要进行扫描的文件或文件夹点击鼠标右键，选择“利用Microsoft Security Essentials扫描”即可快速执行扫描操作。MSE的完全扫描速度只能算是一般，扫描笔者电脑中的一个分区将近20G的文件耗时近15分钟。静止状态，MSE占用内存约50MB，CPU占用率为0（图14）；扫描时内存占用近80MB，CPU占用率约为40%；而发现病毒病进行清理时CPU占用率最高到了90%多，有待改进。MSE的监控功能还是比较灵敏的——看，发现潜在威胁（图15）！用户可查看该威胁的详细信息，并及时清理该威胁，让用户清晰地了解计算机中出现的威胁、处理措施及结果，非常直观。经笔者一段时间的使用，发现MSE能比较出色地完成计算机安全保护工作，在进行网页浏览时，能非常及时准确地检测出缓存中的恶意程序——这一点比同类软件强不少。

MSE测试版发布后，独立第三方测试公司AV-Test对其进行了测试，通过了一系列的初步防病毒测试，MSE表现十分出色，性能“很好”；在测试中，MSE大约面对着3200个病毒、木马、蠕虫等，结果所有的恶意文件都被MSE检测出来并得到处理，而一些同类安全软件对一些病毒根本无能为力，甚至连检测都无法做到，还经常误报，MSE的总体表现相当不错。而MSE对EICAR防病毒测试文件的下载监控和自我防护也很灵敏，测试的几个文件均能快速提示发现病毒并进行及时处理。

EICAR防病毒测试

EICAR防病毒测试文件是欧洲计算机病毒研究机构及防毒软件公司发展出的EICAR测试档案，是由全球防病毒厂商共同努力的成果，其目的在于设置一个标准，客户按照该标准来确定其防病毒软件是否安装成功。EICAR并不是真的病毒，不会会对计算机造成任何损害；EICAR测试档案为下列问题提供防病毒标准的解决方案：安装的防病毒软件是否能够拦截住病毒；当防病毒程序发现病毒时，防病毒软件将会如何处理。

注：

MSE简体中文测试版在WinXP操作系统安装后，每次启动就会自动打开一个固定文件夹，系统托盘没有MSE图标，但MSE实时监控已开启，不影响正常使用。Vista和Windows 7则没有这个Bug。

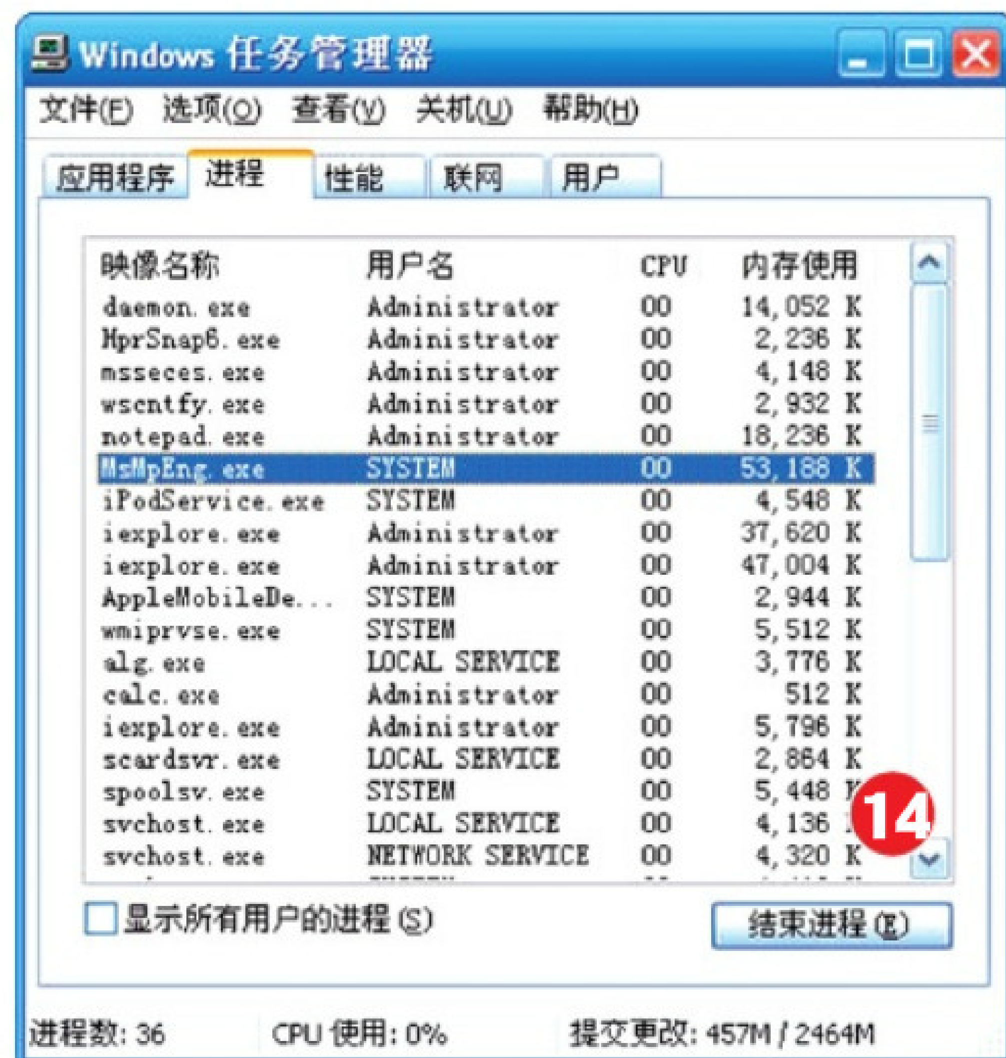
试用后记： 微软公司此次面向个人用户提供的免费杀毒软件Microsoft Security Essentials，凭借着与Windows的无缝集成优势、降低的资源占用率、简单易用的操作性和强大的功能，势必在安全软件市场掀起一阵巨浪。而简体中文版本的推出，相信也会为其带来不少国内支持者。Microsoft Security Essentials正式版会成为今年秋天最诱人的金苹果么？我们拭目以待。



12



13



14



15



软件安装完之后，应在开始菜单的程序组中添加一个卸载选项——这应当是一条惯例。可是眼见着不理会这条惯例的软件似有越来越多之势：程序组中只有一个启动图标挂着，卸载选项不知所踪。对Windows有点了解的用户还会知道，可到“控制面板”→“添加或删除程序”那去卸载，但若是不知道这个渠道，那该软件岂不是成了霸地不走的流氓了？——没错，他们可就是这么想的。但笔者觉得这些软件的设计主子不是没脑子，就是脑子动得太歪，还有就是压根不想长期做。视用户为傻瓜者，长期必遭用户反感与厌恶。

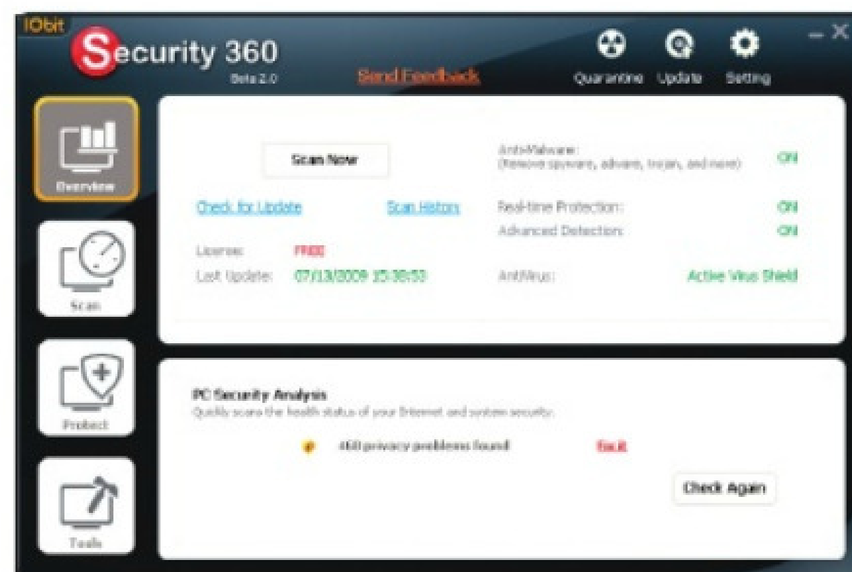
■北京 淮阳客

安全新期待——IObit Security 360 Beta 2.0

□大小：6.90MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.ankty.com/soft/1/30/12390.html

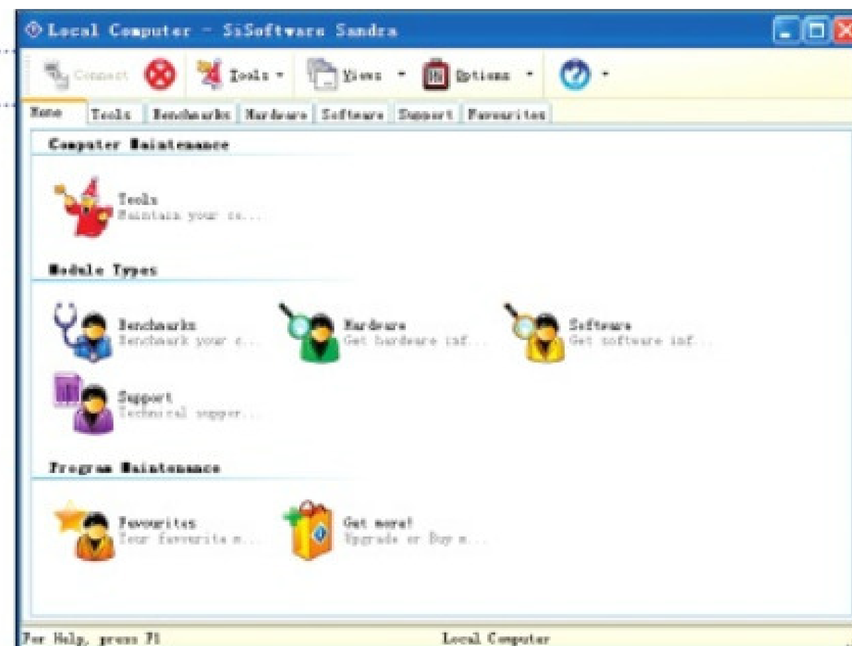
本软件与知名磁盘碎片整理软件Smart Defrag同出于IObit公司，另据消息称，IObit现已为大名鼎鼎的安全软件公司AVG所收购，因此这款软件的“出身背景”颇让人放心。而事实上它的功能也不错，虽然目前还只处于Beta测试阶段，但已表现出强劲的发展势头。这款安全软件所针对的主要威胁是木马与恶意软件，不包括病毒。本身具有查杀功能，可进行实时监控与保护、执行计划查杀任务，同时还提供样本库升级功能，是一个很完整的安全产品。软件的扫描可根据实际情况选择较快速的智能扫描（Smart Scan）或更安全的全面扫描（Full Scan），当然也可对具体文件夹进行自定义扫描（Custom Scan），值得一提的是，扫描之后，软件清除威胁的速度非常快。在实时监控方面，软件提供两种类型的保护，一种是利用样本库对已知恶意软件进行防护，另一种则是根据程序行为所进行的未知威胁防御，即俗称的主动式防御。另外，软件在“Tools”模块中提供了好几个安全工具，例如Hijack劫持扫描、强力删除（即使文件在使用中）、隐私清除等，都具备一定的实用性。



测试专家——SiSoftware Sandra Lite 2009.5.15.99

□大小：19.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/3584.html

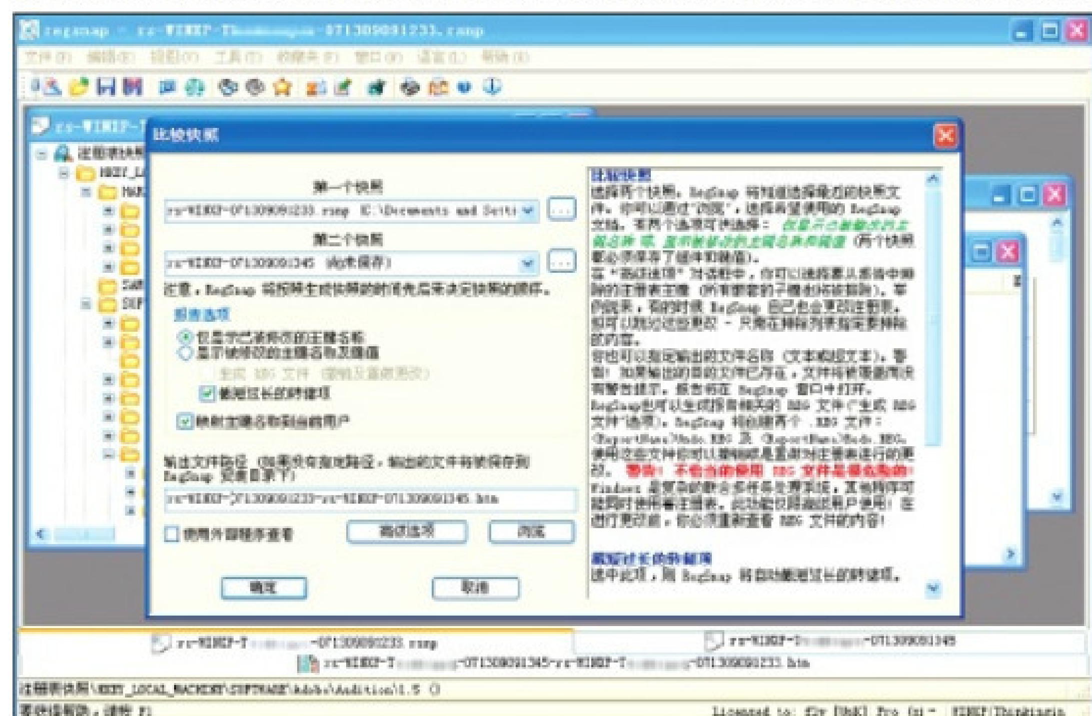


SiSoftware Sandra一直是权威且广受用户欢迎的软硬件测试工具。而新近的2009版本不仅界面、图标设计多有变更，功能上也增加了许多联网新特性。目前该软件提供工具（Tools）、测试（Benchmarks）、硬件信息（Hardware）、软件信息（Software）等4个主要功能模块，每个功能之下都有非常细致的项目，并且紧跟最新的软硬件技术。以测试模块为例，除了传统的处理器、显卡、内存、存储、网络等项目外，它还支持对系统上的虚拟机性能（包括Java虚拟机及微软的.NET Framework）进行测试，因为随着虚拟机技术的普及，它们已切实影响到每一位用户的应用体验。而前面所提到的“联网新特性”，指的是用户可通过该软件随时浏览来自600多家网站、杂志的最新产品评测，并且可让你将自己的测试结果与其他用户所提交的结果进行比较，以求得更全面的了解，此外还可查找自己的设备在不同平台上的性能、查找哪种设备超频性能较高等。相信对于喜欢玩硬件的朋友来说，这些信息都会是不错的参考。最后注意软件界面中可能会有一些项目显示为灰色，这不代表你的机器不支持，而是该功能只提供给付费用户。

注册表变动一比即知——RegSnap 6.1.0.1955

□大小：710kB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.fixdown.com/china/System/download_13942.htm



这是一款可为注册表数据建立快照的优秀软件，那么建立快照的目的是什么呢？答案是用来建立两个快照之间的比较。无论是出于对系统诊断的目的，还是想对软件功能进行研究，注册表中的键值变动都非常关键。要明白无误地把握所有键值的变动，几乎最好的方法就是在某操作（例如软件安装、对某选项进行设置）的前后，分别用本软件进行快照，然后再两相比较，一切蛛丝马迹则尽在掌握之中。这款软件在建立快照时，实际上并不仅限于注册表，还能包括Windows目录下的文件列表、My Documents目录、Program Files目录及Win.ini、System.ini、Autoexec.bat、Config.sys等文件，如果你具有足够权限，还可对远程注册表进行快照记录（专业版功能）。建立好的快照可类似于注册表编辑器的方式查看，支持搜索，并可导出为.reg注册表文件。先后快照都建立后，只要点击菜单“文件”→“比较”，软件就会对选定的两个快照进行对比，生成完整的报告文档，文档中会按照“修改”“新增”类型分列比较结果，一目了然。

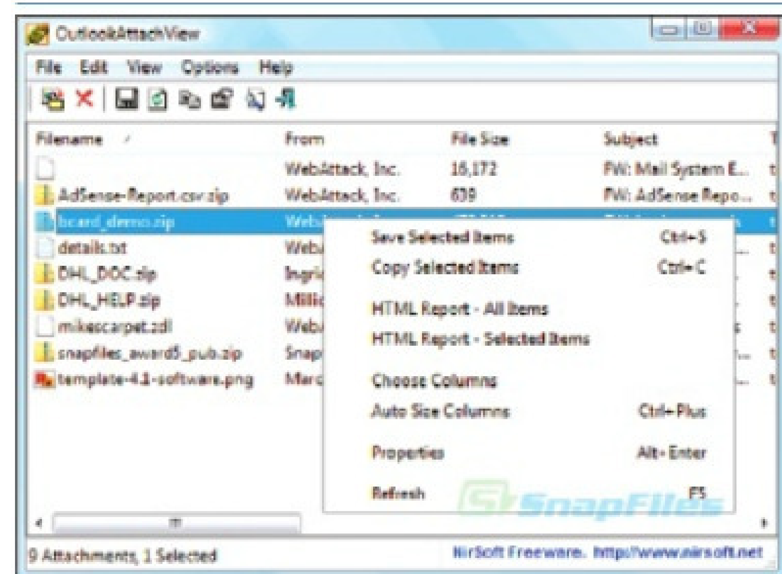
常用文件夹捷径——Folder Menu 2.07

□大小：263kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.greendown.cn/soft/16205.html



这款软件的使用方法是，当你在系统的文件浏览器（Explorer）、标准的打开/保存对话框、Office对话框、桌面、命令行工具（CMD）等窗口界面中按下鼠标中键，就会在指针处出现如截图右侧所显示的菜单。其中包含了文件、文件夹、网址甚至是注册表项的快捷方式，只要选定就能快速转到它所指向的实体。如果你在Explorer中想将当前目录也添加到快捷菜单中，只要选定弹出菜单中的“Folder Menu”→“添加”即可。如果想进行更复杂的管理，例如上下移动菜单项，就得从“Folder Menu→选项”进入软件的选项设置对话框，在“我的最爱”选项卡下增删、移动菜单项目，或添加网址、文件、注册表项等快捷方式。另外，你还可指定在WinRAR、Total Commander、ACDSee（只支持最早的Classic版本）等常用软件中也启用该软件的功能，实际上如果熟悉窗口的一些编程知识，还可让该功能支持自己喜欢的其他程序。另注意在“快捷键”选项卡下还提供了一些其他的快捷操作，不妨一试（其中^代表Ctrl，#代表Win键）。软件原版英文，下载包中有简体中文语言文件，请在“Options→Others”切换。



Outlook附件一网打尽——OutlookAttachView

□大小：85kB □授权：免费 □语言：英文

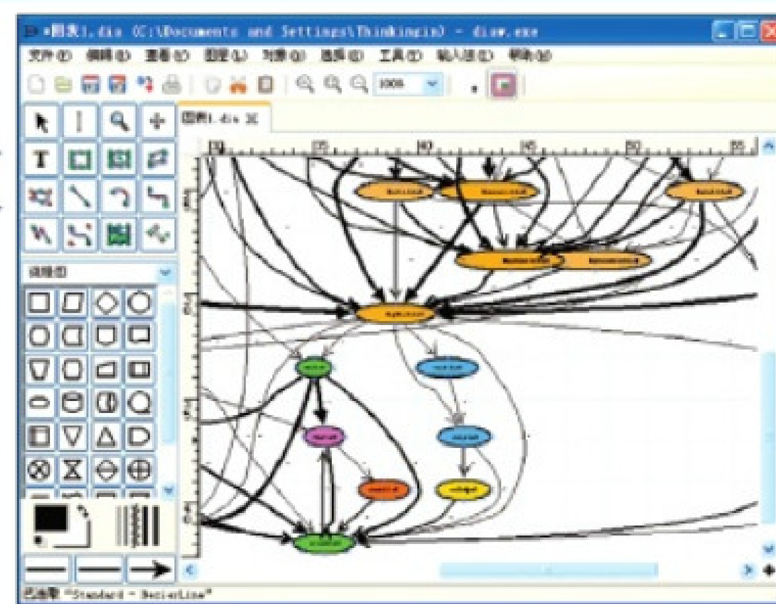
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/87705.htm

这款软件的功能很简单，它开启后即会扫描当前Outlook用户所有邮件中的附件信息，并将它们列表显示。你可按文件名、类型、附件大小、主题、寄送人等信息排序，然后轻易地选择其中的一个或多个，将它们另存到指定文件夹；或将其中那些超大体积、但已不再需要的附件直接删除，以精简Outlook存储文件，节省磁盘空间。另外，也可选择删附件后仍在邮件中保持一个体积基本为0的附件项目，以便日后知道信中原来是有附件的。注意，如果你只有一个Outlook用户，并且该用户没有设置密码，那么你甚至无需开启Outlook，就能使用该软件读取其附件信息。否则最好还是先用Outlook登录用户，再启动本软件进行扫描。另外，在扫描过程中，你可随时将其暂停，这样就可只对最新邮件扫描，而避免全邮箱操作。最后提一下，这款软件实际也提供了简体中文语言包，请有需要的朋友浏览官方页面http://www.nirsoft.net/utils/outlook_attachment.html，在页面最下方找到Simplified Chinese语言包链接，下载后，将压缩包中的.ini文件解压到主程序文件所在目录，重启软件即已换为简体中文界面。

流程图好助手——Dia for Windows 0.97

□大小：16.5MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/41811.html



一款可用于设计复杂流程图的优秀开源软件，该软件最初诞生于Linux平台，一直被称作“Linux上的Visio”。对应Windows平台上的作品有明显的移植痕迹，不过这并不影响其功能的强大。其内置的图形元素包括基本的几何图形/箭头/折线/弧线/贝塞尔曲线、各种流程图符号及专业的UML（统一建模语言，Unified Modeling Language）图形。支持元素之间的组合/拆分，连接点操作也非常方便。软件的兼容性较好，具体表现为可导入/导出各种常用图表软件所用的格式，例如Visio XML、EPS、SVG等。另外还可导出为各种常见的图片格式。不过前面说到一些自Linux移植来的“痕迹”，值得一提：1.软件有“输入法”菜单，如果要输入中文，一定要选“Windows IME”之外的其他输入法；2.中文字体默认不太好看，可右击其所在图形，选“属性”将其中的字体改为常用的宋体（注意它显示为“SimSun”）；3.要使用图形看起来没那么多锯齿，请选择菜单“查看”→“反锯齿”。



音乐播放器新选择——AIMP2 2.60.486

□大小：4.74MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/37946.html

界面设计非常出色、功能也齐全的一款音乐播放器。它的操作类似于Winamp，也支持插件，但笔者觉得界面更耐看（当然也许是喜新厌旧）。除了主界面外，还可双击后缩成一小条，静静待在桌面的某个角落，而当鼠标移到其上时又可适时地显示当前歌曲信息，并能进行全套的播放操作，很是精致。主界面支持对当前播放曲目进行关键词快速搜索，支持书签收藏操作，还可方便地管理播放列表。所有播放过的曲目信息会自动进入软件的音频库（Audio Library），音频库的管理界面可直接播放曲目（实际是与主界面播放保持联动）；与许多支持音频库的软件一样，它也支持按专辑、歌手、年代、歌曲类型等分组排列，并可评级，但其中有一个特色功能，就是会将所有歌曲当前分组信息的第一个字生成一个单独按钮（例如“周杰伦”的歌曲，如果是在歌手分类中，只要按下“周”字即可找到），很是方便。软件还提供了高级的音乐标签编辑器（Tag Editor），可集中编辑音频信息。最后值得一提的是，它的系统托盘图标功能亦有些特色——不再细述，留待喜欢尝新的读者朋友去体验了。



经典再续？——超级兔子9

□版本：9.0.1 beta3 □大小：14.5MB
□授权：免费软件 □作者：pctutu.com
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.pctutu.com
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/2993.html

说明：作为国内系统优化类软件的双巨头之一，超级兔子近来又开始了第9版的更新，目前该版本还处于Beta3测试状态，不过功能分配已大致清晰。每次启动时，软件都会对系统漏洞、驱动程序更新、系统垃圾、IE安全性等进行检测，并给出建议性报告。不过要手动执行其主要功能，则需点击“工具”按钮。在这里，你会发现我们以往熟知的“魔法设置”已成为整个软件中的一个功能子模块，其他子模块包括升级天使（系统补丁升级）、驱动天使（驱动升级）、硬件天使（硬件信息查看及测试）、清理天使和守护天使。同时，软件还提供了一系列的实用工具，如内存虚拟、文件安全助手、系统备份和反弹天使等。

点评：据超级兔子的主开发者蔡旋自述，这款软件一直未实现有效赢利。2009年他开始正式在北京成立公司进行商业化运营，从本版兔子的情况来看，相当于对其公司诸多主打产品（特别是天使系列）的一个集中整合与推介。用户可能会喜欢其集中了更多功能，但老用户也可能有些不习惯。另外笔者测试中多次发现“魔法设置”模块中部分功能长时停止响应，但愿只是个别机器及测试版的原因。无论如何，作为一名老用户，至少期待其核心功能依旧稳定强大。



优化功能已缩小为整个软件的一个子模块

静心写日记——效能日记本

□版本：1.70 □大小：2.73MB □授权：免费软件
□作者：效能软件 □平台：Win9X/2000/WinXP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.efficientdiary.com/chs
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/77542.htm

说明：一款帮助你记录平日所想的小软件。这款软件功能稳定，界面淡雅简洁，使用起来顺手舒畅。具体在记日记时，软件支持RTF文档编辑，可编排图片、表格等元素，可为日记添加附件（将随日记保存）或文件链接（不会随日记保存），每篇日记均可设置特殊的图标（例如表示天气情况或当时心情等），日后可此图标为序进行检索，此外，还可通过“移动到”功能将某篇日记移动到其他日期。具有完整的导入/导出及备份/恢复功能。支持自定义组别，并可按组别进行浏览。不过最值得一提的还是它的全文搜索功能，其速度非常之快，几乎按下Enter键就能看到结果，同时搜索亦支持按文字和时间查找。


界面简洁明了，能给写日记一个安静的心情

点评：日记记录是一件贵在坚持的事情，因此稳定、简洁、顺手的操纵感有利于用户长期使用，而软件在这些方面做得都不错。

RMVB转换也支持！——格式工厂2.0

□版本：2.00 □大小：21.5MB □授权：免费软件
□作者：陈俊豪 □平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.formatoz.com/CN_index.html
□下载注册：http://dl.pconline.com.cn/download/51244.html

说明：不少用户都知道格式工厂是一款免费的全格式转换软件，转换功能涵盖音频、视频、图片、光盘镜像和DVD/CD抓取，还可进行视频合并。不过它也有一个小“缺点”，就是不能将视频转换为非常通用的RMVB格式（但可将RMVB转换为其他视频），因此在应用时经常要搭配其他软件才能真正实现“全格式”。不过在最新发布的2.00版本时，它已在“视频”部分加入功能“所有转到RMVB”，这样，在常见音视频格式的转换方面，它已基本接近“万能”。此外，该版本还新支持将所有音频合并为指定格式（请到“高级”部分寻找此功能），视频转换配置时，已可对AviSynth进行设置，以支持AVS滤镜脚本和SSA效果。

点评：RMVB编码一般需获授权，这也是很多软件不支持以它为目标格式的原因，虽不知新版如何解决此问题，不过受益的还是广大用户。无论现在是否要用到该软件，都建议大家在硬盘上安装一份以备不时不需。



加入新功能之后，软件变得更加完善

抢先翻书——优阅读书

□版本：1.10 □大小：4.63MB □授权：免费软件
□作者：北京德诺美科技有限公司
□平台：Win2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.ucantv.com
□下载注册：http://www.ucantv.com

说明：这款软件是德美诺与长年经营网上书店的中国互动出版社（http://www.china-pub.com）所共同研发的一款产品。说到其功能倒也简单，就是将已有的纸质图书中的前几十页扫描为电子文档，供读者预览。不过对于想购书的人来说，相信这几十页已足够能作为是否具备购买价值的参考。软件首页会按“全国首发”“计算机”“经济管理”“其他书籍”等类别给出推荐，点击入具体书籍后，可查看摘要、索引、前言、作译者及联网评论等信息，如果感兴趣就可直接进行“试读”。试读过程中用方向键、Home、End等键可方便地进行页面操纵。此外，注册用户（免费）还可将书籍加入自己的收藏。


买书之前先预看，确实是个不错的主意

点评：虽然目前这款软件还有明显的缺陷，就是试读过程中一旦放缩，就无法再正常翻页，但无论是其创意还是对购书者的实用价值都值得推荐。期待开发者早日改善功能，并提供更多的图书预览。



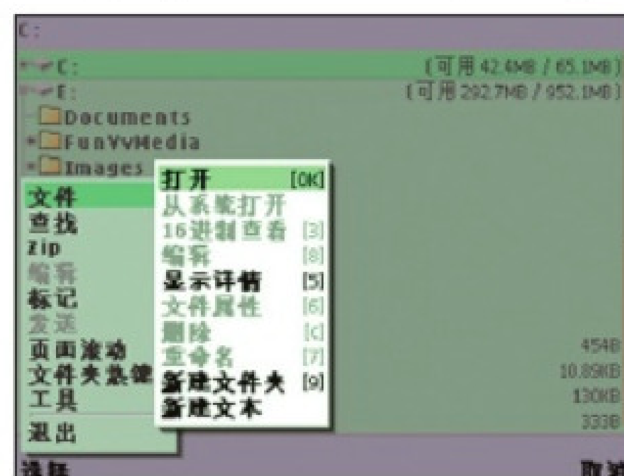
随着掌上设备的存储容量不断增加，其上可保存的文件也越来越多。这种情况下，虽然系统上已内置文件管理软件（Palm系统除外），但显然已不能满足用户的需求。由于掌上机没有配备鼠标，操作相对PC来说较为笨拙，因此文件管理器的易用性显得很重要。除此之外，还有一些功能，例如常见文件预览、管理Zip/RAR等格式的压缩文件，通过蓝牙或红外线传输文件等，都在文件管理器的功能范畴之内。以下就据此来推荐几个好用的文件管理器。

■四川 黄路

X-Plore

□平台：S60 第3版 □版本：1.30
□大小：541kB □下载：http://www.3gfan.com/soft/2290.htm

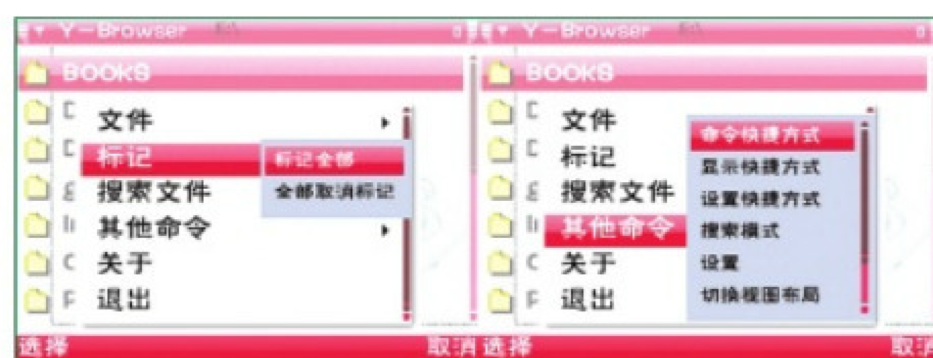
S60系统上最好的文件管理器之一。以树形目录视图显示磁盘文件，有良好的键盘操作设计。内置纯文本、DOC文档（均不支持中文）和图片浏览器。可查看详细的文件属性，并可编辑其中的部分属性，例如隐藏、只读、系统等。全面支持解压ZIP、RAR和JAR等多种压缩格式，甚至还支持解压分卷压缩文件，并可创建ZIP格式的压缩包。具有良好的蓝牙、红外线文件传输管理功能，无论是传出还是接收都更为便利。此外，用户还可用其查看硬件设备信息，并查看当前正在执行的进程和任务。



主要特性：界面简单易用，具有全面的解压缩能力。遗憾的是有一个明显**缺点：**中文文件名不能正常显示。

Y-browser

□平台：S60第3版 □版本：0.89 □大小：269kB
□下载：http://soft.shouji56.com/software/6023.html



S60系统上另一款广受欢迎的文件管理器，它在设计上采用了插件模式，因此功能扩展可由插件选择来确定。其上常用的插件包括收件箱插件、ZIP插件（支持解压和压缩）、蓝牙发送插件（可发送受保护的程序文件）、文本查看插件，用户可根据自己的需要安装。除此之外，它本身全面支持复制、剪切、粘贴等文件操作；可将笔键和数字键组合设置为快捷键，支持用数字键快速打开预设的文件夹；在浏览文件夹时，支持用文件名快速搜索定位，同时还可对文件进行标记，或修改其部分属性。

主要特性：插件设计模式即灵活又强大，很好用的快捷键操作。

Resco Explorer

□平台：PPC、SmartPhone、Palm（以下数据为PPC版）
□版本：2008 v7.05 □大小：963kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/194.htm

功能非常强大的一款资源管理器。它为上下双栏设计，上栏为树形文件夹，下栏则显示当前文件夹中的内容，一目了然。文件管理支持快速查找，能设定文件关联。通过右键可将文件发送到邮件、今日桌面、蓝牙和红外线连接，其中后两项发送时会自动打开系统的蓝牙或红外连接，发送完毕后自动关闭连接。具备文件加密功能，允许用户用内置的RC2（40位）和DES（56位）算法加密文件，如果需要，还能安装更多位数的加密算法。很好的ZIP文件压缩、解压功能，软件会像WinXP系统一样，将ZIP文件视为一个文件夹打开。除此之外，它还支持注册表插件、FTP插件，安装之后，在界面上直接就可进行注册表修改和FTP连接。



主要特性：基本覆盖文件管理器的全部功能，注册表和FTP插件更是为虎添翼。

Smart Explorer

□平台：SmartPhone
□版本：2.12.549□大小：125kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2194.htm

除了最基本的文件操作之外，这款软件还支持以下功能：具有系统级权限，无需对手机解锁就可对系统文件进行更改；可对文件格式进行管理，设定其默认的打开方式，及IE下载该格式是否与本软件进行关联；通过大小、文件名等信息快速查找文件或文件夹；具备蓝牙和红外传输文件的功能；支持文件加密和解密；支持ZIP格式的压缩与解压缩；可设定快捷键，更快速地执行命令；此外，它还提供了收藏功能，可将最常用的文档、程序或文件夹收藏其中，以实现快速访问。



主要特性：系统级权限方便对系统文件进行修改，功能全面。

MegaCom

□平台：Palm □版本：1.2 □大小：987kB □下载：http://mobile.newhua.com/soft/11269.htm



就功能而言，上文提到的Resco Explorer也是Palm系统上的最佳选择之一，但若是你追求界面华丽、功能专一，那么这款MegaCom同样也值得注意。它的界面设计很是与众不同，除华丽的皮肤之外，还采用了上下双窗口的显示方式，这样可方便地在两个文件夹之间进行文件操作。具体功能方面，它支持常用的复制、删除、剪切功能，可为文件/文件夹建立快捷方式，支持用红外、蓝牙发送文件，可对文件进行搜索查找。同时它还具备一些系统功能，例如格式化存储卡、调节背光、复位和关机等。

主要特性：界面华丽；双窗口显示，操作更直观。P



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

投稿规范

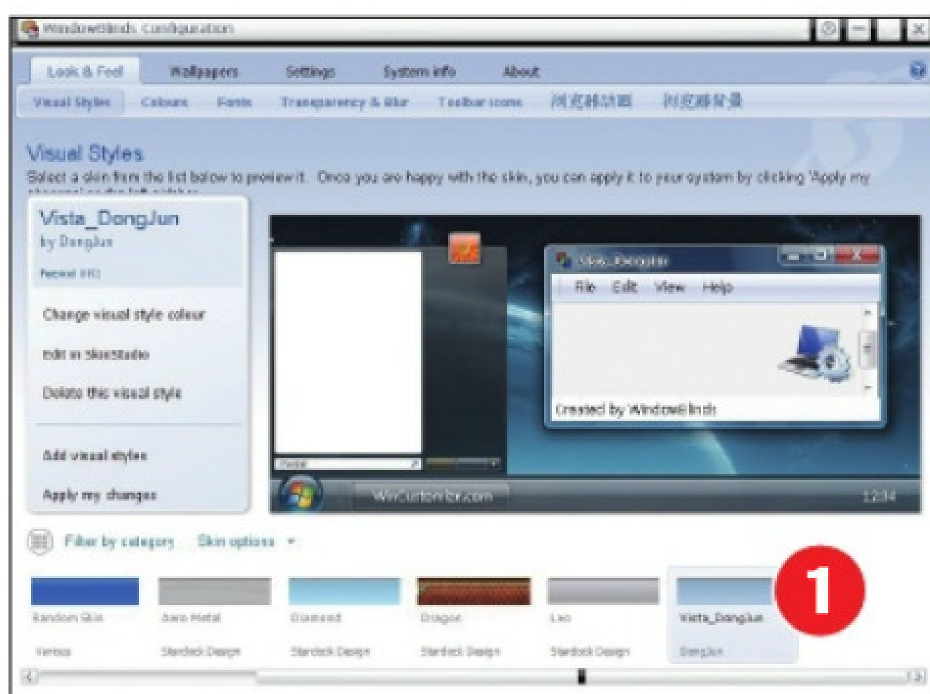
字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

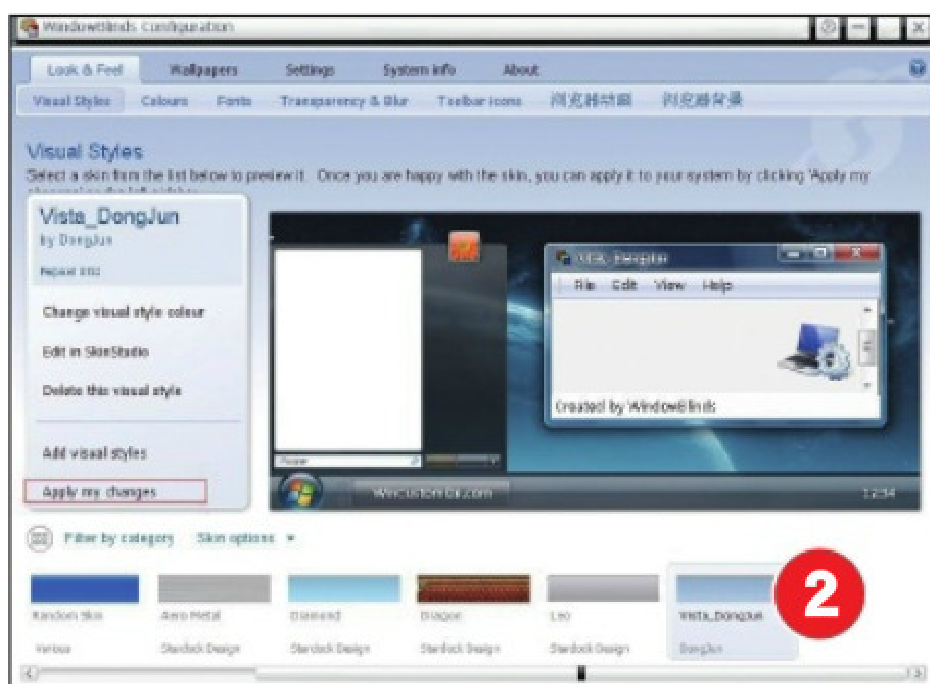
比Windows 7还漂亮——三大软件打造百变系统

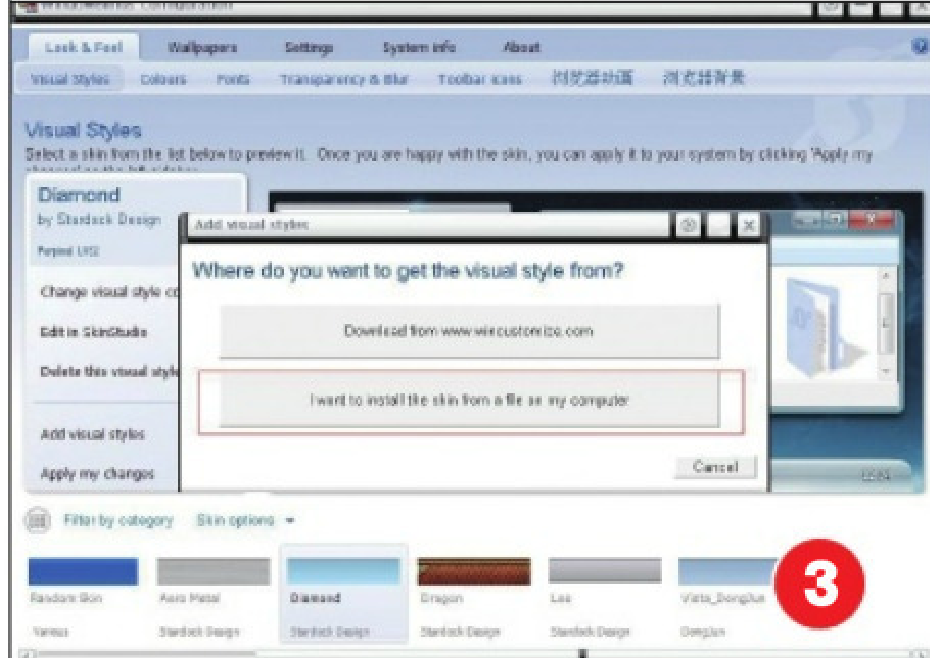
■湖北 车库里的龙

Windows 7就快到来了，看着它漂亮的界面，总觉得WinXP有点土。不过好在有美化软件可让WinXP的外表焕然一新，其中一个功能强大的软件就是“Window Blinds”（以下简称WB，下载地址http://www.crsky.com/Soft/892.html）。

WB的界面很美观（图1）在首页第一个选项卡“Look&Feel”里可以对视觉外观风格进行更换（Visual Styles即开始菜单、工具栏与文件夹等边框的样式），软件下方是视觉外观风格的图标，右方是预览效果图，选中喜欢的外观风格样式单击“Apply my changes”即可应用（图2）。如果没有喜欢的，还可从网上下载扩展名为“.wba”的文件，单击“Add visual styles”添加它到目录中使用（图3）。





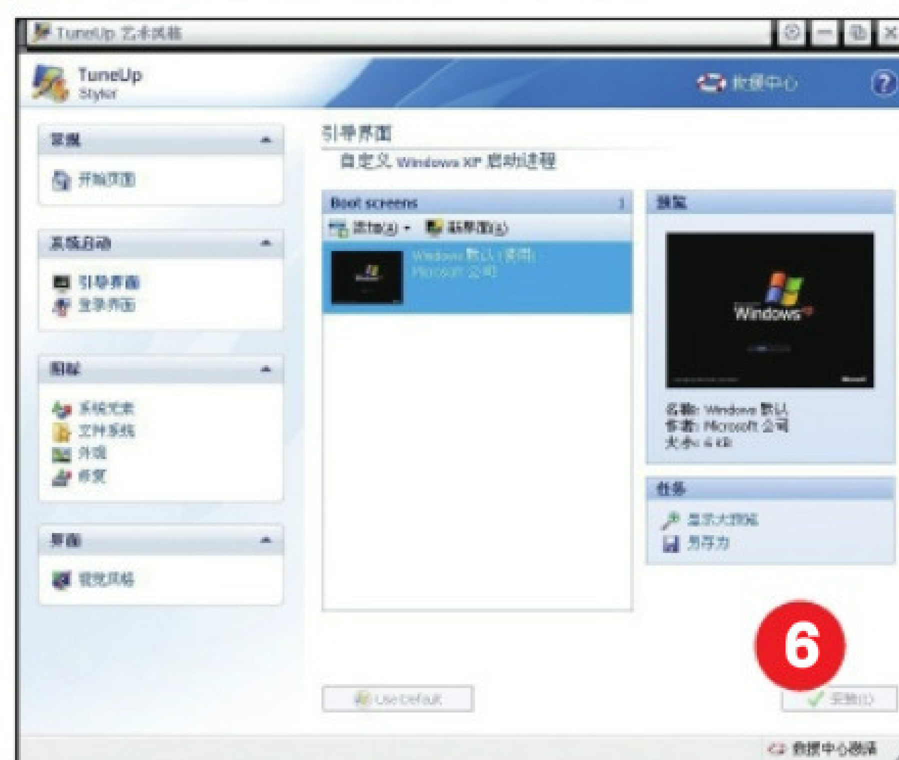


不过仅仅更换视觉风格还是不够的，接下来要对Windows默认图标进行更换，我个人比较喜欢使用“IconPackager”来调整系统图标（以下简称IP，下载地址http://dl.pconline.com.cn/html_2/1/116/id=4997&pn=0&linkPage=1.html）。IP的界面与WB基本上一样（图4），读者在使用时可参照WB。这款软件也有预览功能，可自行搭配直到满意为止。

美化系统还要注意细节，比如开机启动画面和引导界面。更改启动画面可使用“TuneUp Utilities 2009”，它是一款系统优化软件，在国外口碑不错，而且它在个人风格设置上功能







也比较丰富，所以常被用来美化系统（图5）。

“TuneUp Utilities 2009”启动后，在主界面选择“自定义windows”中的“更



改启动屏幕”，新弹出的界面中会显示系统中已有的引导界面（上页图6），选中其中之一，单击右下角的“安装”即可完成更换（图7）。此软件也可使用网上资源，下载扩展名为“.tbs”的引导界面文件，单击“添加”来进行导入。如果没有喜欢的，还可用“TuneUp Utilities 2009”制作引导画面，单击“新界面”即可打开制作界面（图8），导入自己喜爱的图片并加以调整（最好分辨率高些），之后单击“保存引导界面”即可（图9）。而登录界面的设置与启动画面一样，可如法炮制。

这些装扮都做好后，剩下的就是一些小修补了，比如桌面背景、鼠标指针及各种软件的个性皮肤，读者可自行到网上搜索。

虽然在系统美化中可使用别人制作好的“.theme”或“.msstyles”文件来直接应用外观，但这样的界面没有自己的个性，所以还是让我们一起DIY独有的风格吧！

电脑故障，内存条“奇兵”

■河南 水.神

电脑使用时间长了，免不了会遇到各种各样的问题。有经验的用户能够根据实际情况较容易地分析出是软件还是硬件引起的故障，从而采取针对性的方法去解决。对于硬件故障，用户一般要考虑主板、电源、内存、显卡的问题（图1），其中对于小小的内存条，它所能引起麻烦的几率应该位于所有硬件之首（图2）。下面通过一些接触过的实例来说明内存条可能引起的故障。





一、电脑无法启动

症状：开机后主机间断性长鸣，硬盘灯长亮，显示器无信号输入。

解决：这是用户再熟悉不过的电脑故障，一般把内存条拔掉再插紧就能解决问题。如果问题依旧则尝试用橡皮擦一下内存条的金手指，并清理下内存插槽。拆装主机或移动主机后容易出现此类问题。

症状：新组装的电脑，开机后没有提示声和自检声，硬盘灯长亮，显示器无信号输入，CPU、显卡风扇运转正常。

解决：虽然没有长鸣声，但不能排除内存条的问题。用最小系统法：硬盘光驱都拔掉，只留CPU、主板和电源。如果问题依旧，应先考虑内存条，如替换内存条后电脑运行正常，故障则是内存条劣质引起的。

二、玩游戏花屏

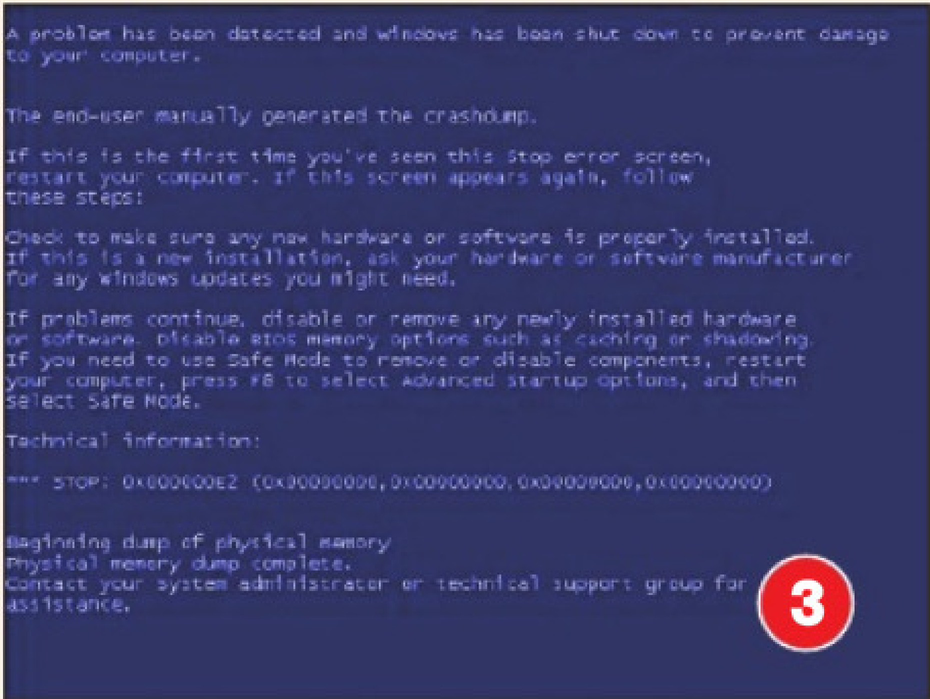
症状：新组装的电脑，《魔兽争霸III》运行不久后出现花屏，重装系统问题依旧。

解决：玩游戏花屏，特别是3D游戏花屏，最先考虑的是显卡质量问题、驱动损坏或兼容问题。这台电脑的显卡是集成且驱动等都完全安装好，尝试别的3D游戏，如《极品飞车》《CS》都没有任何问题，这就应该排除了显卡硬件问题。考虑到集成显卡需占用物理内存做为显存，于是替换了下内存条，结果玩《魔兽争霸III》一切顺利。

三、蓝屏

症状：刚装完操作系统后，频繁出现蓝屏（图3）。

解决：在排除病毒和操作系统本身的问题后，对内存条进行重新拔插，之后蓝屏现象消失。对于Windows操作系统，如频繁的



“蓝屏”，一般是由病毒、木马、驱动程序不稳定、软件或硬件冲突引起，但也不要忽略由内存问题而导致的“蓝屏”。

四、系统文件缺失

症状：开机一切正常，自检完毕后无法进入操作系统，出现某个系统文件缺失的英文提示，定格在该画面。

解决：出现这个问题后的第一反应就是重装系统，但换过数张系统盘后依然如此。忽然灵机一动想到了内存条，插拔内存条之后，问题竟然得到解决。

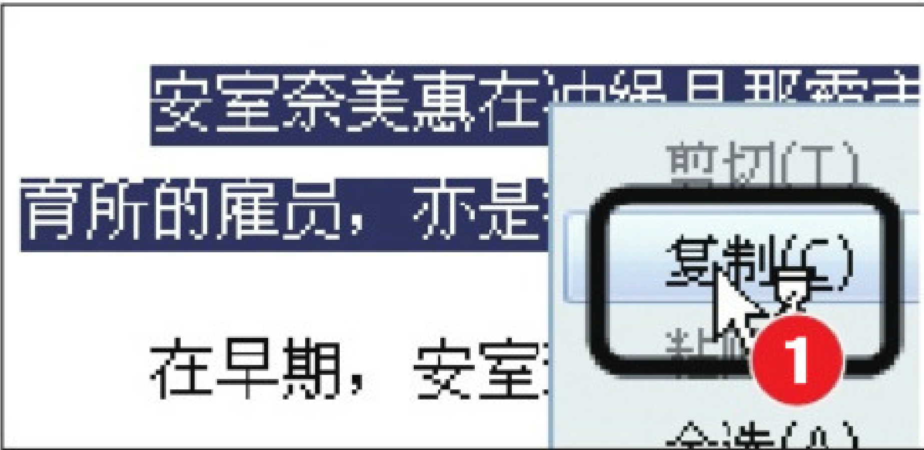
这个故障确实比较诡异，一开始时想到了所有可能解决的方案，但问题根源竟是完全没想到的内存条。没有经验较难排查出这类问题，有遇到类似情况的朋友可以参考下。

电脑故障千奇百怪，简单的故障可即时判断解决，而复杂的问题就需要综合的解决思路：回顾之前的种种软硬件操作，考虑之前电脑的运行情况、木马病毒查杀及驱动安装情况。而对于内存条，有时这样的综合考虑也不容易把问题归结到它头上，所以对于这一路“奇兵”，一定要格外重视。P

用耳朵浏览网页

■重庆 陈佳

平时浏览网页，长时间盯着屏幕眼睛容易疲劳，这时可尝试用耳朵浏览网页。有一款软件叫做“网页朗读器”，下载地址：http://www.10.xdowns.com/UploadFile/2006-12/voiceone.rar。解压后先安装文件夹中的tts.exe（中文语言包），安装完毕后执行Voiceone.exe，跳出提示注册窗口，点击“关闭”进入界面。选择“引擎”下拉列表里的“Microsoft Simplified Chinese”（微软简体中文）。接下来，选中网页中希望能够朗读出来的文字部分，单击右键，选择“复制”。（图1）



此时，网页朗读器会自动替你朗读出刚才复制的文字，如果觉得语速和音量不合适，还可以在软件界面里调整“速度”和“音量”滑块。如果要让软件反复朗读选定文字，勾选“重复朗读”即可。（图2）P



探索USB电视盒与录像格式的最佳组合

■北京 与你握手

很多朋友们都购买了USB电视盒，以便在平时录制一些好看的电视节目。目前很多城市已经完成了模拟电视向数字电视的迁移，不过USB电视盒并没有被淘汰。虽达不到高清的水平，但提供S-Video输入接口的电视盒依然可以较好地录制电视节目。

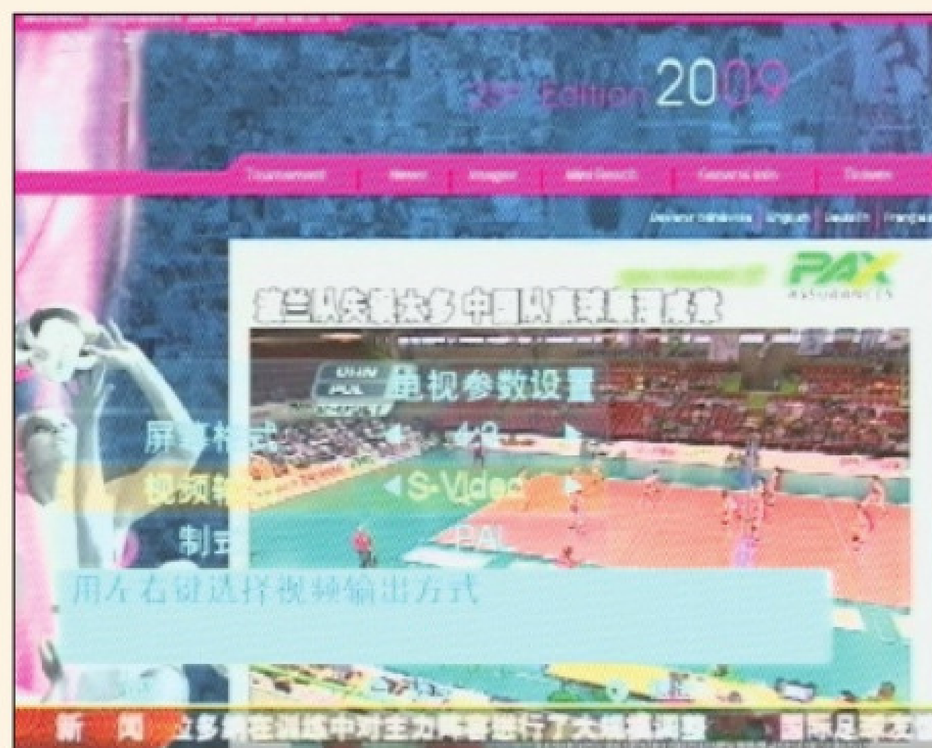
笔者之前没太在意录制格式的问题，只是使用USB电视盒附带软件的默认格式进行录制，效果不太理想。作为普通家用，究竟哪种格式最适合录制呢？笔者做了一个小试验：使用不同格式录制了CCTV-5的一分钟视频，把每个视频的信息记录下来进行比较。

格式 / 设置	DVD	HIDVD	MPEG-1	MPEG-2	MPEG-4	VCD
分辨率	720×576	720×576	720×576	720×576	720×576	352×288
文件大小	45.3MB/分钟	56.9MB/分钟	13.8MB/分钟	31.8MB/分钟	28.5MB/分钟	10.1MB/分钟
视频编码格式	MPEG-2 Video	MPEG-2 Video	MPEG-1 Video	MPEG-2 Video	MPEG-4	MPEG-1 Video
视频比特率	8000 Kbps	9800 Kbps	1945 Kbps	6000 Kbps	3955 Kbps	1150 Kbps
音频编码格式	MPEG-1 Audio layer 2	MPEG-1 Audio layer 2	MPEG-1 Audio layer 2	MPEG-1 Audio layer 2	PCM	MPEG-1 Audio layer 2
音频比特率	224 Kbps	224 Kbps	224 Kbps	224 Kbps	1533 Kbps	224 Kbps

首先被排除在外的是软件默认的AVI格式，表格里面也没有对默认AVI格式进行统计，因为该软件提供的AVI格式没有经过压缩，所录制出的视频体积巨大，一分钟的录像有1.2GB的容量。从目前的情况来看，使用AVI格式录制完全是硬盘可用空间的噩梦。第二个被排除的，是笔者之前常用的VCD格式。VCD格式虽然有着最优秀的体积，但是分辨率与视频码率都比较低，录制视频的清晰度不高。

通过表格数据的比较，笔者认为MPEG-1与MPEG-4两种录像方式比较值得推荐，如果希望节约硬盘空间，MPEG-1有着较大的优势，如果希望找到体积与质量的平衡，MPEG-4是不二的选择。而且MPEG-4还可以根据自己的喜好，设置不同的音频编码器，获得更好的音频录制效果。笔者使用S-Video接口连接电视机顶盒与USB电视盒，所以要在机顶盒的设置中，把输出接口设置为S-Video。

大部分机顶盒无论设置为“AV”还是“S-Video”都可以输出信号，但如果在连接“S-Video”时选择“AV”，录像时会有条纹，图像显得不干净，所以在录像前选择正确的输出方式也很重要。P



要设置正确的输出方式

Vista不告人的小秘密

■辽宁　飒飒

1.改“休眠”→“关机”模式

Vista的默认关机模式为“休眠”，每次关机都要手动选择，这样很麻烦，如果把“关机”作为默认模式就方便多了。方法如下：在“控制面板”中依次选择“系统和维护”→“电源选项”→“选择关闭显示器的时间”→“更改高级电源设置”→“电源按钮和盖子”→“设置”，选择“关机”即可。

2.找回熟悉的桌面图标

采用Vista的新菜单会找不到熟悉的图标（如“我的电脑”“网上邻居”），其实稍作修改，熟悉的图标就回重新回到桌面上：在桌面上单击鼠标右键，在弹出菜单上选择“个性化”，再在左侧的“任务”窗口中选择“更改桌面图标”，最后在桌面图标栏中将需要找回的图标前面打勾即可。小提示：Vista已经把“我的电脑”和“网上邻居”分别改名为“计算机”和“网络”。

3.找回丢失的“窗口切换”图标

如果不小心把快速启动栏中“窗口切换”图标弄丢了，可在桌面上新建一个“快捷方式”，在其中的“请键入项目的位置”中输入“C:\Windows\System32\rundll32.exe DwmApi #105”，保存后复制到“快速启动栏”中即可。

4.为文件加个复选框

以往选多个文件要按住Ctrl，Vista提供了更方便的带有复选框的文件/文件夹，打开“计算机”，依次找到“工具”→“文件夹选项”→“查看”，在“高级设置”中将“使用复选框以选择项”前面打勾，以后选择多个文件时只需打勾来选择即可。

5.快速查看电脑开机时间

同时按下Ctrl+Alt+Del，在出现的Vista界面中选择“启动任务管理器”，选择“性能”项，在右侧就有“开机时间”的显示。

6.改变桌面图标大小

Vista桌面的图标只有那么几种固定大小，想不想将桌面图标随心改变大小呢？方法很简单，只要在桌面按住Ctrl+鼠标的滚轮向上滚动，就可使图标变得越来越大，反之向下滚动，就可使图标越来越小。P

QQ，简单列表存好友

■甘肃 杨兴平

QQ号被盗，最大的损失就是丢失网上的好友，因此经常备份好友列表是个好办法。QQ本身提供的“好友管理器”能导出好友资料，但导出的文本复杂混乱，而且还没分组。能否导出一个简单列表，以供记录好友信息呢？来看下面操作：

1.在QQ上选择“菜单→娱乐→QQ秀商城”打开QQ秀商城。一般情况下，会自动登录你的QQ秀，如果没有成功登录，需手工输入QQ号及密码。

2.在浏览器的地址栏输入网址“http://qqring.qq.com/xml_friend_list.php”（不包括引号），回车后就可看到一个包括QQ号码、昵称及分组的列表，它就是你所有QQ好友及分组（如右图）。

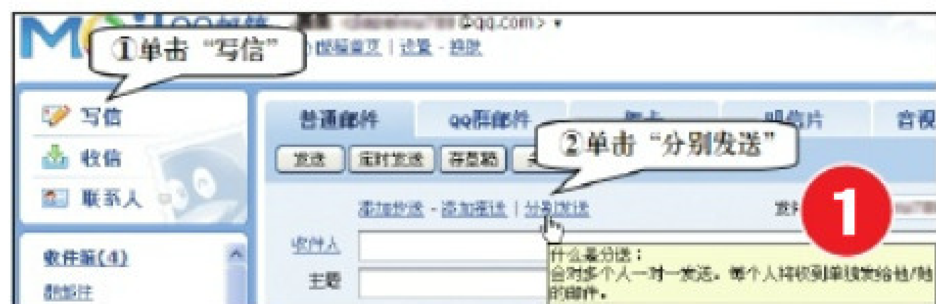


如图所示的列表中，“node label”后的字符为分组名称，紧接着的向右缩进的列表就是该分组的好友，其中“node data”后的数字是好友QQ号码，“label”后的字符是该好友的昵称。

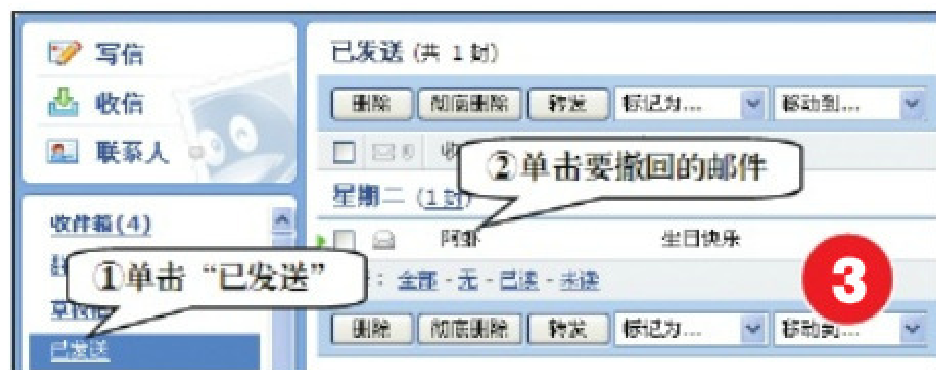
复制上述列表到记事本中，保存为文本文件，也可以在浏览器菜单中选择“文件→保存”，然后把上述信息保存为“*.xml”文件，以后若QQ号码丢失或被盗，就可根据其中的信息找回QQ好友了。P

QQ邮箱妙用两小招

■山东 贾培武







一、分别发送

有时，需将同一邮件发送给多人，但又希望每个收到邮件的人只看到这封邮件是唯一发送给他自己的。该怎么办呢？此时，QQ邮箱的“分别发送”就能够帮上忙了。

1．登录QQ邮箱页面，单击“写信”，然后单击“分别发送”（图1）。

2．在“分别发送”框中输入多个收件人邮箱地址，各地址间以半角的分号间隔。

3．编辑好邮件后，单击“发送”按钮（图2）即可将该邮件分别发送给多个收件人。

二、撤回邮件

E-mail发送后，猛然发现发出的邮件有误。该怎么办呢？为此，QQ邮箱提供了“撤回邮件”功能。

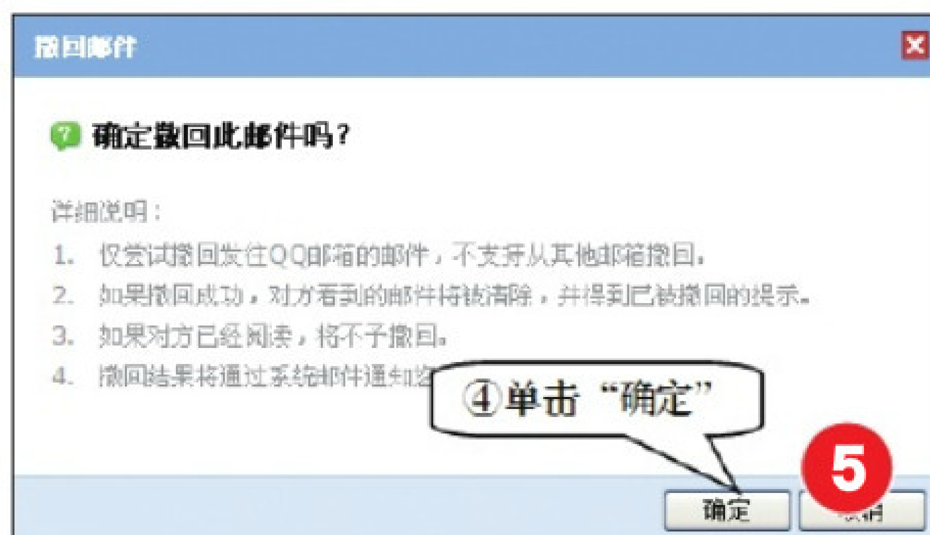
1．登录QQ邮箱页面。

2．单击“已发送”进入已发送邮件箱，单击要撤回的邮件将其打开（图3）。

3．单击“撤回邮件”按钮（图4）。

4．在弹出的确认对话框中，单击“确定”按钮（图5）。







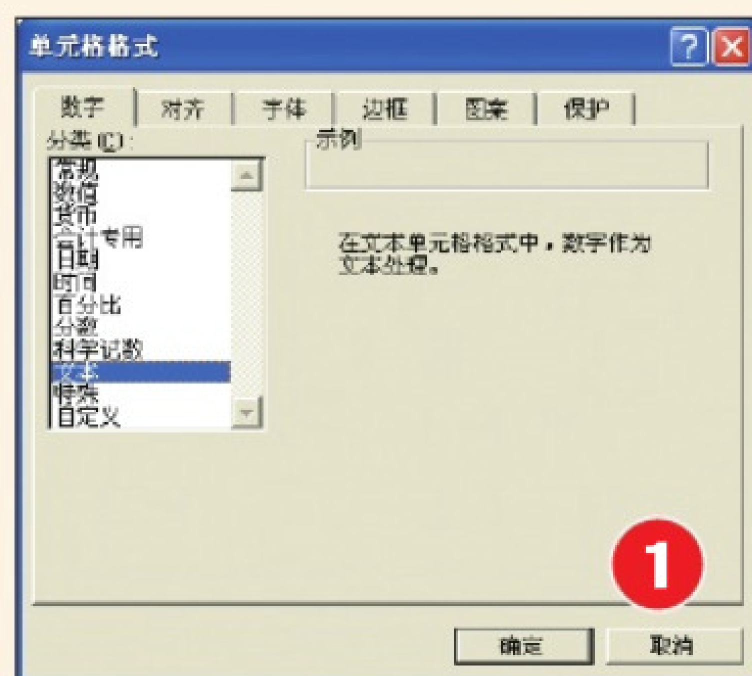
当然，QQ邮箱只能撤回发往QQ邮箱的邮件，撤回结果将通过系统邮件通知你（图6）和收件人，如果收件人已经阅读了该邮件，将不能撤回。P

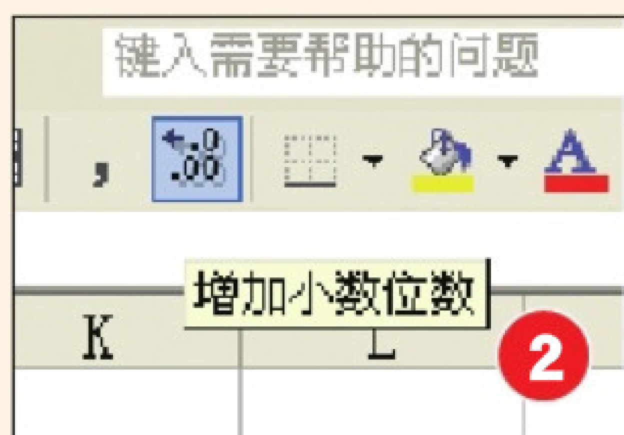
找回Excel单元格中消失的0

■辽宁 飒飒

由于工作需要，笔者经常利用Excel制作财务报表，可是几次都遇见一个共同的问题——单元格中输入的0不翼而飞，经过研究，笔者终于找回了Excel单元格中消失的0，这里把经验拿出来和大家分享。

1.找回消失在开头的0。当输入开头以0为起始数字的编码时，开头的一个或多个0往往无法显示，究其原因就是Excel单元格的默认常规格式为不显示开头的所有0，找到0的方法可以用鼠标右键单击所设置的单元格，在弹出的菜单中选择“设置单元格格式”，再在数字栏的下拉列表框中选择“文本”（图1），这样就设置成功了，不过单元格中依然看不到0，还需要手动将单元格中的0补齐才能正常显示。小技巧：设置好文本格式的单元格可以利用“格式刷”批量刷多个需要设置的单元格。





2.找回日期中消失的0。单元格中输入日期，例如12.20（12月20日），但实际却显示为12.2，这就产生了日期混乱现象，那个0哪去了呢？原来Excel单元格默认数字不显示小数点后的一位或多位0，所以会将12.20显示为12.2，我们只要先选中那个需要设置的单元格，然后在“工具栏”中用鼠标左键点击“增加小数位数”按钮（图2），小数点后的0就回显示出来了（注：增加几位就点几下）。P

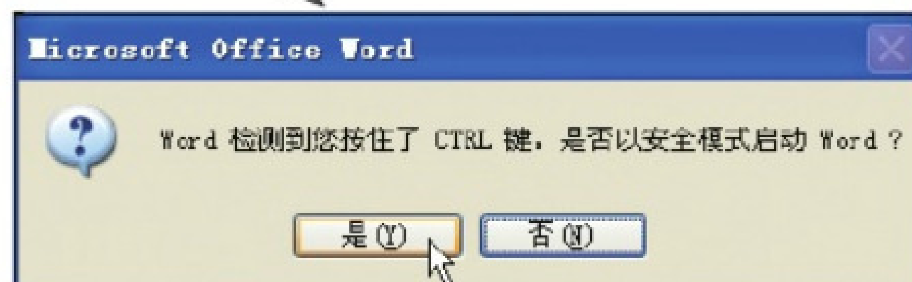


编者按： 经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

Word不能启动救急一招

■山东 王杰

当有Word文档急着处理而Word却无法启动了怎么办？以下操作会强制Word以安全模式启动：在按住Ctrl键的同时双击Word的快捷方式图标（非文档图标），当它开始运行后再松开Ctrl键。此时会弹出安全模式确认对话框，单击“是”按钮（**如右图**）即可启动Word。



巧解U盘看不见的文件

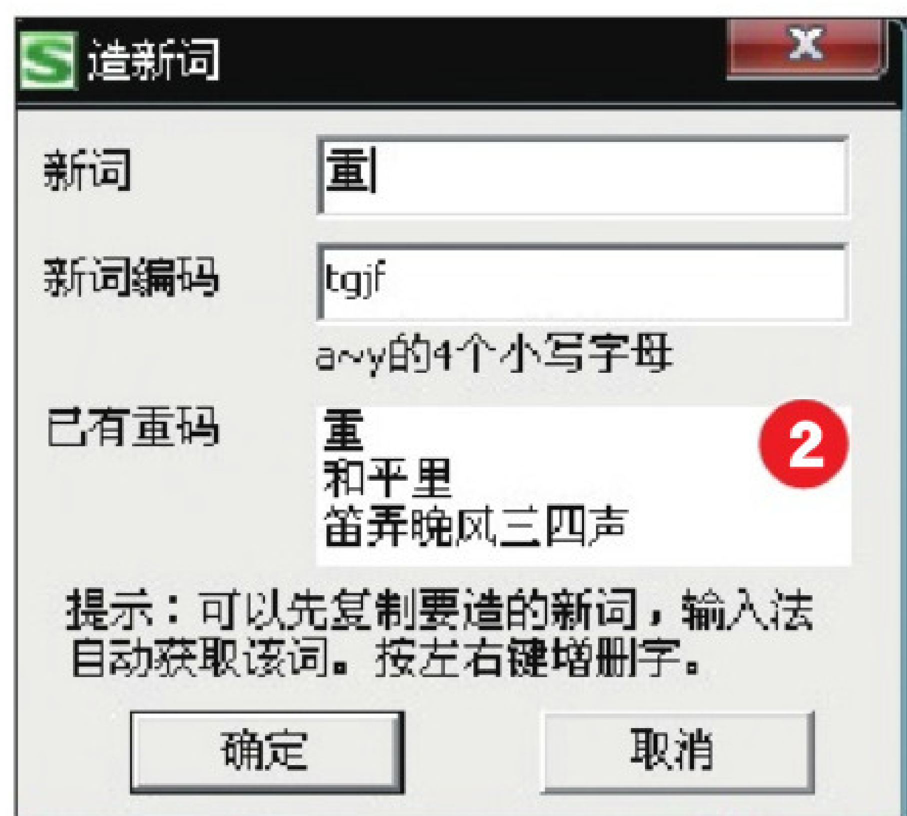
■山东 潇洒

由于病毒的原因，当把U盘插到有杀毒软件的电脑上时，经常会发现U盘里原来的一些文件找不到了，即使是在“文件夹选项”里选择显示全部文件也无法看到，这是因为有些杀毒软件把U盘里部分文件隔离了。这时只要在我的电脑里的U盘的盘符上单击右键，选择“作为便携媒体设备打开”，这样打开就能看到U盘里的所有文件了。要注意的是，这种打开U盘的方式是无法直接在U盘里打开文件的，需要把文件复制到硬盘上才正常打开文件。

巧用搜狗五笔输入法查五笔编码

■浙江 闻宇涛

常用五笔打字的朋友肯定遇到过忘记字根或难拆字的情况，这时用搜狗五笔输入法就可一解燃眉之急。首先点击输入法的菜单按钮，点击“五笔造新词”（**图1**），然后按Shift+Ctrl切换至拼音输入法或选中要查询的字词，就可显示五笔编码了（**图2**）。





让U盘报上名来

■湖北 车库里的龙

在电脑上使用多个U盘时，想要直接弹出其中某一U盘十分麻烦，常常会记不住盘符顺序而拔错（**图1**）。后来找到一款小巧的绿色软件，叫做“DetachUSB”（下载地址：http://www.uushare.com/filedownload?user=appinn&id=1705120），软件只有一个文件，双击后会显示在系统托盘上，在图标上单击右键就可显示U盘的厂商名和型号（**图2**），选择起来就不易出错了。



解决Word 2003奇怪报错

■黑龙江 红色的岸

不久前用优化软件对系统进行了一翻优化，但优化之后每次运行Word都会弹出“无法注册这篇文档，不能创建从其他文档到这篇文档的链接”对话框（**如下图**），虽不影响使用但十分惹人厌烦。经高人指点，得知如下解决方法：进入“控制面板”→“管理工具”→“服务”，找到DcomLaunch服务（DCOM Server Process Launcher），设置其为“自动”，重新启动后问题解决。





客座专家 龚胜

关键词：低配置　电脑升级　Vista

问：我最近打算将台式机升级到Windows Vista，因机器配置不太高，使用Ultimate版可能有些困难，不知安装Basic版是否合适？不同版本的Vista 在性能上有何差异？

答：不同版本的Vista 在功能和性能上差异还是比较大的。比如在硬件支持上，Basic版不支持Duo处理器、Integrated Smart卡管理、控制设备安装、Virtual PC Express以及Vista 引以为豪的“Aero”特效等。总之Vista Basic版的功能是比较弱的，甚至不如Windows XP专业版，因此如果你的机器配置不高，也至少应升级到Vista Premium版，而不建议安装Basic版。具体你可以在微软下载中心下载“Windows Vista升级顾问”，来看看机器的配置是否适合安装Vista，同时也有各版本Vista间的详细比较。

由于运行效率不高，且兼容性还有待解决，现在很多朋友安装Vista也就是尝尝鲜而已，日常工作通常还是在XP下进行。因此如果你机器的硬盘空间不是特别紧张，建议你最好安装XP/Vista双系统，这样可随时根据需要选择。另外，Windows 7对电脑硬件的要求比Vista要宽松不少，可以考虑在Windows 7正式版推出后进行升级。

关键词：PPC手机　关闭屏幕

问：我有一台PPC手机，经常用来作为随身听听音乐，但是手机在听音乐时屏幕却没有关闭，相当耗电，请问如何在听音乐时将屏幕关闭呢？

答：喜欢用PPC手机作为随身听听音乐的朋友不少，在听音乐时屏幕就没有始终开启的必要了。如果我们能设法在听音乐时关闭屏幕，就能大大节省掌上电脑耗电，延长其使用时间。有些第三方的MP3播放软件内置了关屏功能，其实PPC自带的Media Player也可以方便地关屏，只是不少朋友没有发现这一功能而已，下面来看看具体方法：

执行Media Player，点击“工具→设置→按钮”，在设置按钮的界面中，从“预览”中选择“屏幕切换”，然后任意按一个按键设置成关屏即可，以后在播放音乐时，只需按下该键，屏幕就能关闭。而在关屏状态下，按这个按键可以开屏。在这里不仅可以开关屏，还可以设置控制播放的按键，这样在关屏状态下也可以控制前进、后退、音量大小等，你的PPC就真正成为一个使用方便的MP3播放器了，是不是很爽呢？



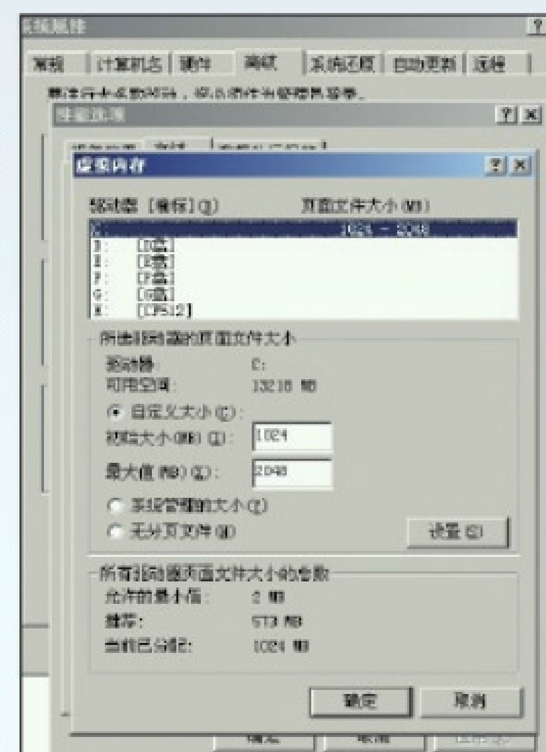
设置Media Player按钮功能

关键词：虚拟内存　系统资源

问：我是个电脑初学者，有两个问题问一下，一是在玩一些大型游戏时，系统总是会提示虚拟内存不足，请问什么是虚拟内存？该怎么解决这个问题？二是系统在运行时常常提示“系统资源不足”，请问又是什么原因呢？

答：所谓“虚拟内存”简单说就是在物理内存不足时拿一部分硬盘空间来当作内存使用，Windows XP虚拟内存文件名为Pagefile.sys，通常这个文件的大小并不固定，它会根据内存使用状况自动调整大小。引起虚拟内存不足的原因很多，首先请检查放置虚拟内存文件的磁盘分区（通常是C盘）剩余空间是否足够，如果剩余不多请删除一些无用文件。另外虚拟内存最好不要设置为固定大小，否则容易出现虚拟内存不足的问题。

系统提示“系统资源不足”可能的原因也很多，一是与上面提到的虚拟内存不足有关，二是系统堆栈空间等资源耗尽，要注意尽量别同时运行太多应用程序，三是系统文件损坏，请用系统文件检查器进行检查。如果以上都没有问题就很可能是系统感染病毒所致，应尽快用杀毒软件查杀病毒。



正确设置系统虚拟内存很重要

关键词：网络视频　刻录DVD

问：我常常下载很多影片，大多数是RMVB格式，但在电脑的小显示器上欣赏感觉不太过瘾，请问如何将这些网络视频刻录为DVD碟片，然后通过DVD影碟机在电视上播放呢？

答：要做到这一点，我们需要在电脑中安装两类软件。一是视频格式转换软件，推荐你使用“WinAVI Video Converter”，这是一款专业的视频编、解码软件。界面漂亮，简单易用。该软件支持包括AVI、MPEG1/2/4、VCD/SVCD/DVD、DivX、XVid、ASF、WMV、RM在内的几乎所有视频文件格式。可以将这些文件转换为符合DVD编码标准的视频文件。尤其支持将网上最流行的RMVB格式直接转换到DVD或者VCD格式，用起来很方便。 二是刻录软件，尽管WinAVI Video Conveter本身可以刻录DVD碟片，但功能并不完善，推荐你安装功能强大的“Nero”，能够方便的刻录带菜单选择功能的DVD碟片。另外提一下，现在很多新款平板电视可以直接通过自带的USB接口来播放USB移动硬盘上的多种视频文件，十分方便。



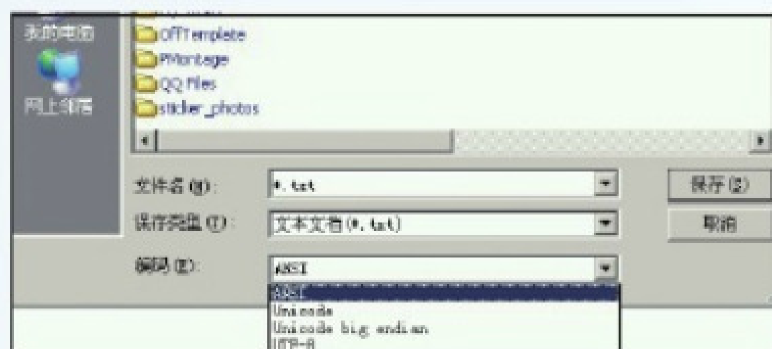
首先转换网络视频格式

关键词：普通手机　电子书

问： 我平时很喜欢在电脑上看网络小说，最近因为经常在外面跑，看书的时间少了很多，感觉很不爽。我有一部国产手机，但它没有带电子书功能，请问有没有什么办法用它看电子书呢？

答： 在手机上观看电子书的方法很多。如果手机本身有电子书功能当然是最方便的，否则也有其他方法观看电子书。若你的手机支持JAVA扩展，那么可以下载专门的JAVA电子书，或使用JAVA电子书制作软件在电脑上自己制作JAVA电子书。另外部分手机上还可安装JAVA电子书浏览软件，能直接打开TXT文件。如果你的手机本身不支持电子书也不支持JAVA功能，要看电子书就比较麻烦了。解决的方法是先去申请一个免费的WAP站点，然后把喜欢的电子书做成WAP网页上传，再利用手机上的WAP浏览器浏览，当然要付出GPRS流量费用。

在手机上浏览TXT电子书要注意编码的问题，很多纯文本文档可以在电脑上正常显示，但放到手机上却会显示乱码，有的甚至无法打开，问题就出在文本编码上。如果出现乱码可利用WinXP自带的记事本程序，打开TXT电子书，然后选择“另存为”，在“编码”一栏中选择“Unicode”，保存后就可以了。

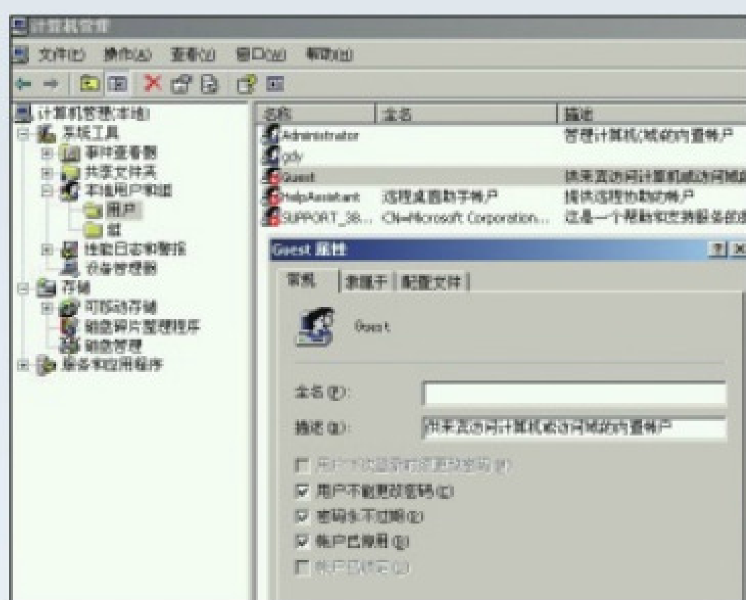


用手机看TXT电子书要注意文本编码

关键词：小区上网　安全

问： 我在家使用小区宽带上网，操作系统为Windows XP SP3。最近发现硬盘上一些隐私文件似乎被他人窥探了，请问如何保证小区上网时的安全呢？

答： 在默认状态下，WinXP会开启所有分区的隐藏共享，这就给网络安全带来了极大隐患。要关闭默认共享的方法很简单，打开“注册表编辑器”，进入“HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Sevices\Lanmanworkstation\parameters”，新建一个名为“AutoShareWKs”的双字节值，并将其值设为“0”，然后重新启动电脑，这样共享就取消了。



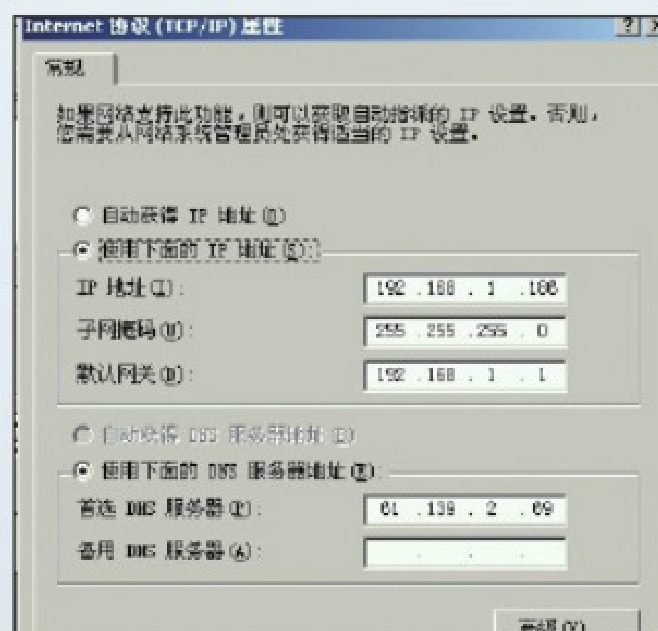
最好禁用Guest帐户

要保障上网安全，除了取消系统默认共享外，还有下面几个注意事项，一是把Guest账号禁用。有很多入侵都是通过这个账号进一步获得管理员权限的。二是将Administrator账号改名，也可以防止黑客知道自己的管理员账号，同时设定一个较为复杂的密码，这会在很大程度上保证计算机安全。三是禁止建立空连接，在默认情况下，任何用户都可以通过空连接连上服务器，枚举账号并猜测密码。因此最好禁止建立空连接，方法是将“HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\LSA”下DWORD值“RestrictAnonymous”的键值改为“1”。

关键词：无线路由器　无法连接

问： 前几天我买了一台无线路由器，但使用浏览器却无法连接该无线路由器的配置页面，请问该如何进行设置才能连接？

答： 请确认无线路由器LAN口IP地址是否已经更改，管理端口号是否更改？如已经更改，请用类似以下的地址登录路由器管理界面：http://192.168.1.1:88。以上地址假设LAN口的IP地址为默认的192.168.1.1，管理端口号已更改为88。仍有问题，请将路由器硬件恢复出厂设置，再按出厂IP进行登录，另外要特别注意查看电脑网卡的IP地址是否和路由器LAN口为同一网段，比如路由器LAN口IP为192.168.1.1，那么网卡的IP地址一定要设置成192.168.1.x，才能正常连接。



连接无线路由器需正确设置ip地址

无法连接无线路由器可能的原因很多，除了上述处理方法，我们还可用ping命令来检验无线网卡能否正常工作，例如在“开始→运行”中输入“ping 192.168.1.1 -t”或“ping 127.0.0.1”。一般来说，“ping不通”都是由网卡驱动或网卡协议安装不当造成。可删除原有TCP/IP协议后重新安装；如果ping通了该地址，证明TCP/IP协议正常。

关键词：热升华　喷墨　打印效果

问： 我最近打算买台打印机，主要用于数码照片输出，有个问题请教一下，热升华打印机通常只有300dpi的精度，而喷墨打印机的精度要高很多，但为何感觉使用前者打印照片的效果更好呢？

答： 喷墨打印机是以墨点模拟颜色变化、它无法控制每个墨点的色彩浓淡变化。为了表现一个点的256阶色彩变化、需要用256（16×16）个墨点来表现．对于标称为1440×2880的喷墨打印机，它的实际色阶打印精度只有（1440／16）×（2880／16）dpi即96×192dpi；而热感、热升华打印机则每个点均可以通过对温度相加热时间的控制，来表现连续的色阶变化。因此它是实际意义上的300dpi、如果换成喷墨打印机的表示方法，它将具有（300×16）dpi，即4800dpi的精度，比喷墨打印机要高得多。尽管效果较好，但是热升华打印机耗材很贵，而且打印幅面不大，因此并不普及。如果没有特殊原因，还是选择喷墨打印机为宜。

数码照片的输出效果实际上不仅与分辨率有关，还与色彩过渡、色阶数量、输出介质、成像原理等都有关系。总体而言，目前使用激光成像技术在专用相纸上感光成像（即数码冲印），效果还是最好的。

让DV下岗！
——具备高清视频拍摄能力的数码相机

■北京 藏甲楼

前言

由于技术原理的限制，数码单反相机拍摄视频，在过去只是个幻想般的存在，而现在却已经实实在在出现了。这让我们不得不再次感慨技术进步的奇妙之处，总有不可能的事情被实现，让我们的应用越来越便利，生活越来越丰富多彩。新技术在带给消费者震撼和诱惑的同时，也让大家感到迷茫——这项技术是否真的那么好用？毕竟IT史上有太多“看上去很美”的技术最终在实际应用中折戟沉沙，也给消费者造成许多无谓的经济损失。除此之外，还有一道选择题需要消费者解决——该选哪个型号呢？

是的，对于这个新生的功能和它背后的新技术，每个感兴趣的消费者都会有同样的疑问。就让我们在了解技术原理之余，确定自己是否需要为新的应用花钱，同时选定适合自己的产品。


现在数码单反也能拍摄视频了

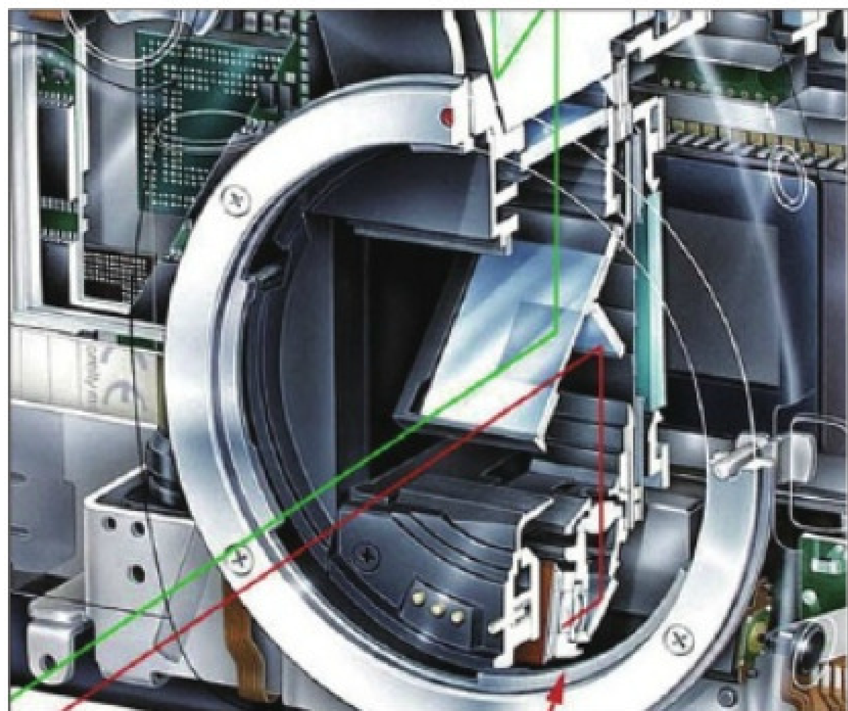
过去 数码单反相机为什么不能拍摄视频？

数码单反相机为什么不能拍摄视频？这个问题曾经有无数的“菜鸟”在各种相关的论坛里询问过，因为那些性能差、价格低的消费类数码相机都能做到这一点。不管当时的人怎么看，笔者认为应该感谢这些“菜鸟”，他们是广大普通消费者的代表，往往他们提出的那些“弱智”却成为促进相关技术研发的动因之一。当然这些都是后话，现在先来说说为什么当时的数码单反相机不能拍摄视频。

当时数码单反相机不能拍摄视频的限制主要来自两方面，一是技术上做不到，二是厂商对数码单反相机的市场定位。数码单反相机拍摄视频的技术限制体现在多个方面，其中有些是当时难以实现的（技术达不到或成本过于高昂），有些则是被传统的思路所束缚，当然更多的是这两种原因同时作用的结果。

1.反光板和快门

数码单反相机不能拍摄视频的原因之一在于其光学结构。“单反”这个极简的称谓准确地道出了这一点，挡在镜


数码单反相机的光学结构


快门组件

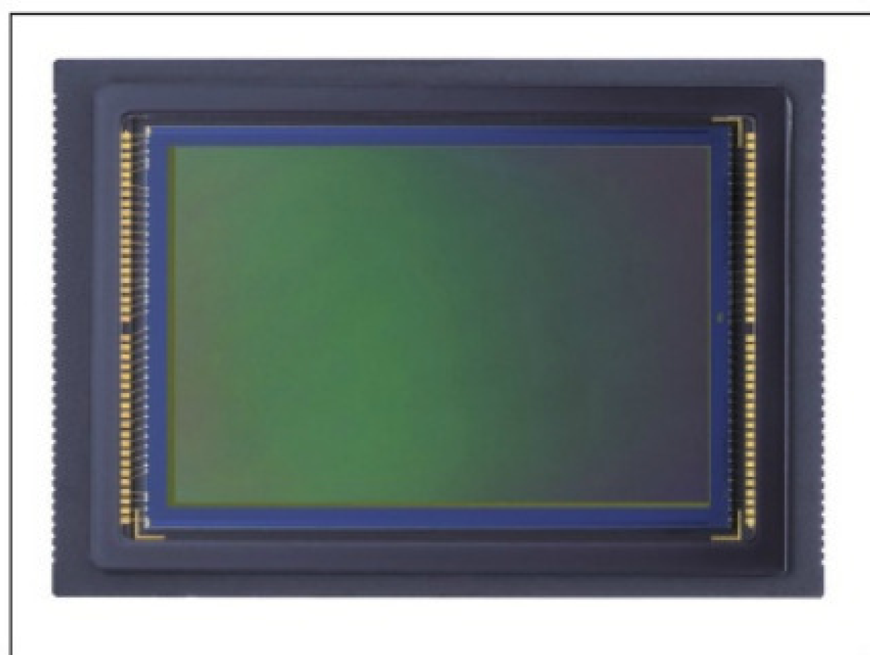
头和感光元件之间的反光板是直接的原因。由于反光板只在拍摄前的一瞬间抬起，因此使得感光元件无法连续性地捕捉图像。实际上，在感光元件前还有机械快门的阻挡，它和反光板一样，只在拍摄的瞬间打开。

对于视频拍摄而言，在保留反光板和机械快门的情况下，只有两个方法能够满足要求。其一是让反光板和快门在1秒钟内高速多次开阖，比如达到每秒24～30次，甚至更高的速度。显然这个方法受到机械组件工作原理的限制，尽管数码单反相机的最高快门速度能达到1/4000s，但反光板和快门的设计寿命却无法允许它们以这样的高速度持续工作。当时专业数码单反相机的快门寿命一般为10～20万次，若每秒工作24次，最多2个小时左右就会彻底报废。

其次是在视频拍摄期间让反光板和快门始终保持开启状态，这也是目前数码单反相机拍摄视频所采用的方法，但在过去却是没有意义的，因为感光元件无法在较长时间内连续工作。

2.感光元件

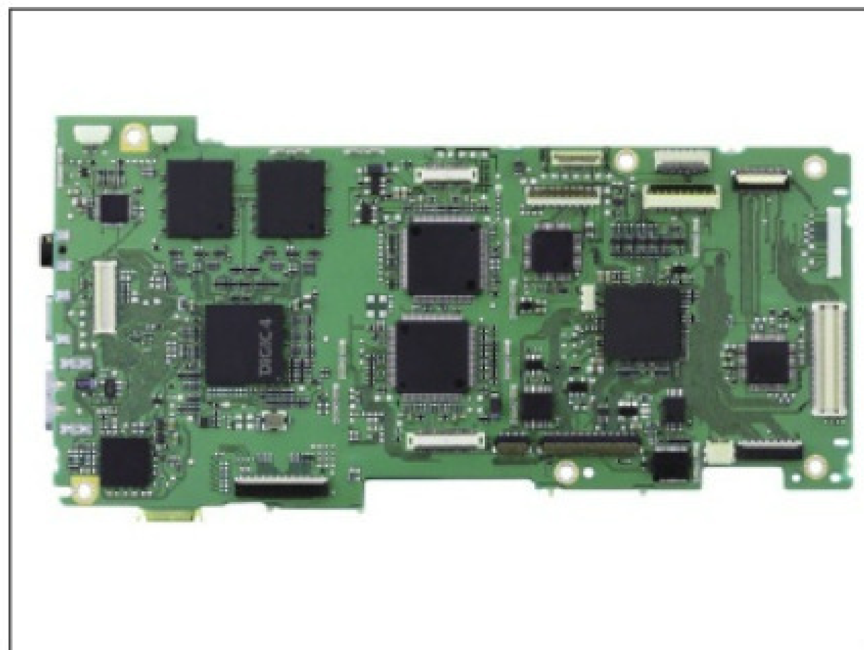
其实当时的大尺寸感光元件并不是不能长时间连续工作，譬如天文摄影爱好者就经常让相机处在B门状态连续曝光1个小时甚至更长时间。问题在于大尺寸感光元件在持续工作时发热量会急剧上升，导致画面噪点以几何级数增加，对寿命也有一定影响，而当时功耗控制和降噪技术还存在许多不足。也就是说，如果用来拍摄视频，第一秒我们看到了纯净漂亮的画面，但第100秒的时候就只能看到和没有信号的电视机一样的“雪花”。天文摄影爱好者可谓深感其苦，为了给感光元件降温，他们甚至不惜采用一些非常极端的冷却手段（例如液氮等），即便如此，也还得依靠后期的电脑软件进行降噪处理。


APS-C画幅感光元件

另外，照片拍摄和视频拍摄对于感光元件来说其实是两种不同的工作方式，工作原理较复杂。用易于理解的方法来讲，拍照片，无论曝光多久，都只是一幅画面，感光元件只需完成一次通电→断电的过程就可以了，这个通电→断电的过程也被称作“刷新”；视频拍摄需要每秒捕捉十几张甚至更多画面，也就是说感光元件要在1秒内至少刷新十几次，不仅功耗难以控制，寿命会受到严重影响，上千万像素的高速刷新也不是一件容易的事情。至于为什么，只要想想家里的电灯泡就知道了。

3.数据处理能力

由于体积和功耗的限制，当时数码单反相机在数据处理方面其实与小型化的嵌入式系统没有太大区别，性能并不算高。为了提高运算效率，又不可能像电脑那样建立一个功能全面、结构庞杂的操作系统，因此无暇顾及太多的附加任务。再加上高像素和大色深（通常在12bit以上），需要处理的数据量非常庞大，甚至一度连每秒10张以上的高速连拍都难以胜任，更遑论视频拍摄了。


佳能的图像处理引擎一直领先同辈

4.市场定位



对于某些厂商来说，数码单反相机的高清拍摄功能可能会危及自家的数码摄像机市场

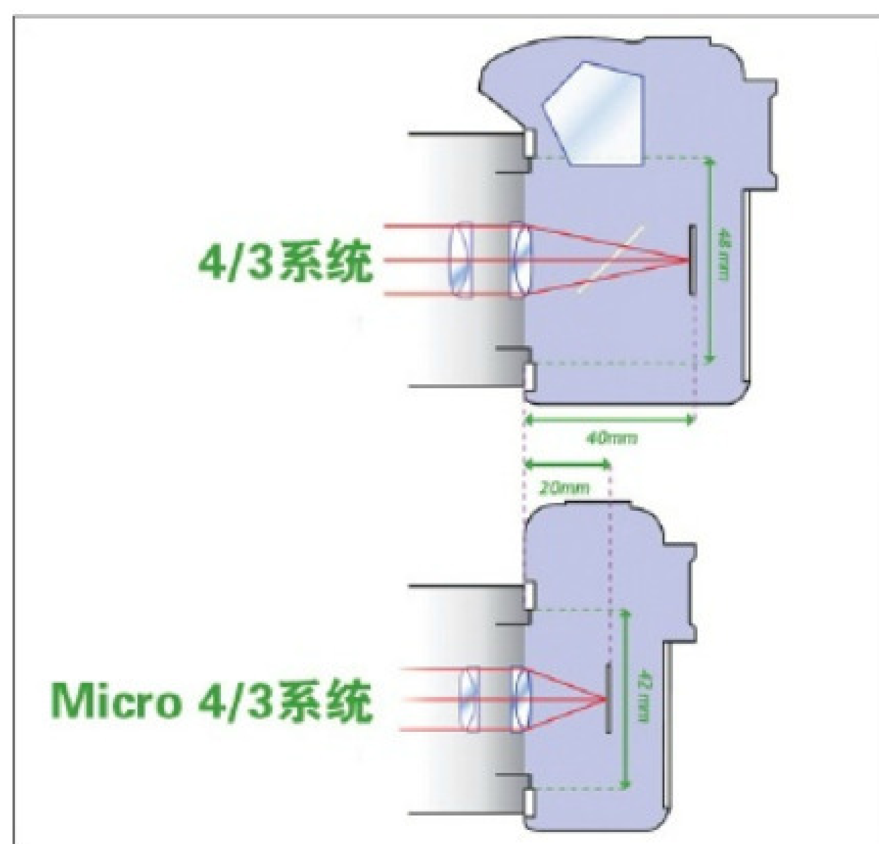
当时的市场中，数码单反相机是绝对的高端产品，售价不菲。它们的市场定位是给专业摄影用户，对于这些用户而言，视频拍摄远不如静态画质的吸引力大。另外，用数码单反去拍摄视频的使用感受并不理想，无论是握持方式、体积、重量都不适合手持进行长时间连续拍摄，这方面根本无法和轻便的DV相比。

除了以上这些原因，还有一些问题在当时也是比较棘手的，比如存储卡容量和写入速度的限制、市场定位冲突等。要知道作为感光元件主要生产者的佳能和索尼都有家用DV产品线，索尼还有专业数码摄像机产品，谁也无法预料开放数码单反相机的视频拍摄能力会带来什么样的影响，这需要长期的市场调研和缜密的论证过程。

现在 数码单反相机是怎么实现视频拍摄的？

可以说，目前数码单反相机能够实现视频拍摄，是因为所有的技术难点都得到了解决。比如感光元件可以在较低像素下实现较高的刷新速度，处理芯片的计算能力大大提高，感光元件的功耗和噪点控制技术进步明显等。同时奥林巴斯、三星等品牌还拿出了新设计，已经脱离了数码单反相机的范畴，使过去一些光学结构方面的限制也得以消除。

在解决视频拍摄问题的同时，数码单反相机的设计和发展也出现了分歧，其中以“改革派”面目出现的奥林巴斯和三星值得消费者重点关注。在佳能、尼康、宾得还坚持数码单反相机的传统光学设计时，奥林巴斯和三星推出了取消反光板的产品，这样的相机已经不能再定义为“单反”，本文姑且称之为“可替换镜头的数码相机”。



奥林巴斯Micro 4/3系统


反光板和五棱镜是造成数码单反相机体积较大的原因之一

在取消反光板之后，相机的光学结构发生了重大变化。传统单反相机的取景依赖反光板与五棱镜（部分中低端产品采用成本更低的五面镜）构成的折射光路，光线从镜头进入，经过反光板时被一分为二，一部分向下进入自动对焦模块，一部分则垂直向上折射，进入机顶的五棱镜，再次折射后通过光学取景器被拍摄者观察到。

1.保守阵营的方案

佳能、尼康和宾得的方法是将反光板提前升起（反光板预升），这样只要打开快门，感光元件就能持续捕获由镜头入射的光线。这个方案的好处是简单方便，几乎不会增加成本和设计难度。缺点也是显而易见的，保留反光板和五棱镜使机身体积难以缩小，而且反光板预升导致光线无法进入自动对焦模块和光学取景器，因此要实现视频拍摄时的自动对焦和取景还得另想办法。

目前的解决方案是通过类似消费类数码相机的感光元件表面检测对焦技术（又称焦平面检测对焦）来实现自动对焦功能，至于实时LCD取景也自然不在话下。但由于数码单反的感光元件面积太大，表面检测的速度很慢，故而大部分机型都无法实现变焦时的实时自动对焦功能。

2.改革派的方案

实际上从前面介绍过的数码单反相机拍摄视频的技术难点和保守派的方案来看，当感光元件具备实时取景和表面检测对焦能力之后，反光板与五棱镜已经显得有些多余，它们继续存在的意义是保证相机的光路设计不变，从而保持对现有镜头体系的兼容。奥林巴斯和三星索性取消了反光板和五棱镜，分别推出了第一代“可替换镜头的数码相机”E-P1和NX。



E-P1的光学结构，没有了反光板和五棱镜

从动机方面来说，由于具备强大的技术实力，奥林巴斯一贯是追求新技术的“激进分子”，率先采用取消反光板的新设计并不稀奇（实际上之前已经推出了相应的设计方案）。而三星由于缺乏相关的技术积淀，在数码单反领域一直依赖于宾得，另起炉灶显然是扭转被动局面良机。不过时至今日，三星也仅拿出了展示用的样机，我们还无从判断其产品的最终效果。

取消反光板和五棱镜使最终产品的体积和重量大大缩小，制造成本也得以降低。但凡事有利必有弊，光学结构的变化导致原有镜头无法在新机身上使用，需要重新设计镜头，研发方面的成本非常巨大，想来这也是三星迟迟无法将产品推向市场的原因之一。

市场 现有机型简介

1.佳能EOS 5D Mark Ⅱ

有效像素：2110万
最高视频规格：1920×1080@30fps
机身尺寸：152mm×113.5mm×75mm
机身重量：810g
参考价格：20880元（机身）











庞大的镜头群是佳能的优势之一

这款产品是佳能EOS 5D的升级版，也被用户亲切地称为“无敌兔”，它是目前具备视频拍摄能力且能更换镜头的数码相机中规格最高的，也是唯一的专业级数码单反相机，主要面向专业领域的摄影师和高端摄影爱好者。它拥有全画幅（135相机）感光元件和2110万有效像素，支持30fps的1080P全高清（1920×1080@30fps）和VGA格式（640×480@30fps）的视频拍摄，所拍摄的视频采用MPEG-4技术压缩并以MOV格式存储在CF卡中。除了使用相机内置麦克风进行单声道录音之外，还可外接立体声麦克风（需单独购买）进行立体声录音。

不过EOS 5D MarkⅡ的视频拍摄时间限制较多，1080P格式下最长连续拍摄时间约12分钟，VGA格式可延长到24分钟左右。这也是目前的技术局限造成的，高像素感光元件在长时间工作时的高热量和大数据量处理需求都未获得圆满解决。

由于保持了传统单反相机的光学设计，EOS 5D MarkⅡ能够使用佳能目前的各种规格镜头，从超广角到超长焦，甚至鱼眼、移轴等特殊镜头，便于用户实现各种特殊的画面效果。短片拍摄模式中新增手动曝光拍摄功能，用户可手动调整ISO（感光度）、光圈值和快门速度。在短片拍摄过程中，这款产品还允许用户按下快门获取照片。不过获取照片时会暂时中断视频拍摄，照片拍摄完毕后相机会自动返回视频拍摄状态。

EOS 5D MarkⅡ拍摄的视频可直接在电脑上播放，佳能还附赠专用的ZoomBrowser EX和ImageBrowser软件用于对短片进行简单的编辑，如片头片尾裁剪等。另外这款产品提供了HDMI接口，便于用户连接液晶电视等显示设备。

2.佳能EOS 500D

有效像素：1510万
最高视频规格：1920×1080@20fps
机身尺寸：128.8mm×97.5mm×61.9mm
机身重量：480g
参考价格：6249元（机身）



EOS 500D是佳能当前主攻中低端市场的主力产品，采用APS-C画幅的感光元件，具有功能齐全、轻量便携的特点，也是佳能第二款支持视频拍摄的数码单反相机。这款产品拥有1510万有效像素，可拍摄包括1080P全高清在内的多种不同规格的视频短片，支持1920×1080@20fps、1280×720@30fps、640×480@30fps三种规格。需要强调的是，虽然EOS 500D在拍摄1920×1080的全高清视频时帧速下降到20fps，但其视频拍摄能力其实要比EOS 5D Mark II更加实用，它允许用户在拍摄时选择不同的色彩风格。

在镜头支持方面EOS 500D与EOS 5D Mark II相同，只是由于感光元件尺寸不同，等效焦距有所变化。它同样支持在视频拍摄中获取照片的功能，还提供HDMI输出和AV输出功能，连接各种显示设备更加方便。另外随机附赠的软件中也包括方便好用的ZoomBrowser EX和ImageBrowser。







3.尼康D90

有效像素：1230万
最高视频规格：1280×720@24fps
机身尺寸：132mm×103mm×77mm
机身重量：620g
参考价格：8000元（机身）







尼康D90是全世界第一台能够拍摄视频的数码单反相机，它在2008年8月底面世之时，带给业界的震惊和影响远远超出了评论家们的预料。D90的出现不仅意味着数码单反相机从此拥有了视频拍摄能力，更重要的是业内首次实现了用APS-C尺寸的大感光元件拍摄分辨率高达1280×720的高清视频短片，给传统的数码摄像机市场造成巨大震动。要知道2009年7月发布的索尼TG5家用高清DV（最高支持1080i）仅具备1/5英寸 400万有效像素的感光元件，虽然D90的千万级像素对视频拍摄意义不大（1920×1080规格的视频仅需207万有效像素），但大尺寸感光元件在画质方面的优势却是实实在在的。

D90支持1280×720@24fps、640×424@24fps、320×216@24fps三种规格的视频短片，可使用尼康目前所有的在产镜头，由于是APS-C画幅，同样存在焦距换算的情况。由于发布时间最早，因此在技术上的局限也最多，1280×720规格视频最长拍摄时间被限制在5分钟，拍摄视频时无法支持实时自动对焦，最大视频文件容量也被限制在2GB以内。

4.尼康D5000

有效像素：1230万
最高视频规格：1280×720@24fps
机身尺寸：127mm×104mm×80mm
机身重量：560g
参考价格：6500元（机身）





D5000是尼康于2009年推出的一个全新系列产品，市场定位介于入门级的D60和中端主力D90之间，从规格参数上看更像是D90的简化版本，但在视频拍摄和相关的应用功能方面却是D60的加强版。

D5000在视频拍摄方面的规格与D90基本一致，仍然支持1280×720@24fps、640×424@24fps、320×216@24fps三种，不支持变焦时的实时对焦功能，最长拍摄时间也被限制在5分钟以内。由于取消了机身对焦马达，D5000只能在使用AF-S或AF-I系列镜头时支持自动对焦功能，这方面与D60相同。D5000最引人注目的是加入了2.7英寸可翻转液晶屏，虽然索尼和奥林巴斯都采用过可翻转的液晶屏，但D5000的液晶屏翻转范围更大，实用性更高。翻转液晶屏极大地增强了取景时的灵活性，对于一贯严肃刻板的数码单反相机而言，这个变化让D5000更具亲和力。







由于没有机身对焦马达，D5000只能使用AF-I或AF-S系列镜头才能自动对焦

5.宾得K-7

有效像素：1460万
最高视频规格：1280×720@30fps
机身尺寸：130.5mm×96.5mm×72.5mm
机身重量：670g
参考价格：8000元（机身）





刚刚发布不久的K-7是宾得数码单反相机中的旗舰型号，同时也是同价位产品中功能最全面、性能最好的产品。这款产品沿用了K20D上的1460万有效像素CMOS（由三星制造），但经过一番技术改造之后，结合新的图像处理器引擎，K-7具备了1280×720@30fps的高清视频拍摄能力，加上有些复古气息的镁铝合金机身和防尘、防水、抗低温的特殊设计，广受消费者关注。

K-7支持三种视频规格，除1280×720@30fps之外，1536×1024@30fps（清晰度介于1080P和720P之间）和640×416@30fps都是比较少见的规格，但从长宽比例上来看则没有问题，1536×1024是4：3格式，640×416则是3：2格式。K-7是目前数码单反相机中连续拍摄时间最长的产品，3种规格下都可一次性连续拍摄25分钟以上，也有用户表示

实际使用中曾连续拍摄达到30分钟。在视频拍摄中宾得的SR机身防抖效果表现不错，提高了画面的稳定性，而且允许用户调整光圈大小，以实现更好的景深控制。另外这款产品还提供了HDMI和外置麦克风接口，使用更方便。







K-7机身内部的高强度全金属骨架

6.奥林巴斯PEN DIGITAL E-P1

有效像素：1230万
最高视频规格：1280×720@30fps
机身尺寸：120.5mm×70mm×35.0mm
机身重量：335g
参考价格：6000元（机身）



E-P1是奥林巴斯著名产品PEN相机的数码复刻版，在外观设计上沿袭了浓郁的复古风格和金属质感，基于Micro 4/3系统设计，没有反光板和五棱镜使它的体积和重量远远小于传统数码单反，但却保留了高性能表现和可更换镜头的特点。这款产品采用一块1230万有效像素的感光元件，支持1280×720@30fps或640×480@30fps规格的高清视频拍摄，同样也支持在视频拍摄过程中捕捉静态照片的功能。



从视频拍摄功能来说，E-P1是最丰富的，不仅提供了有效的机身防抖技术，还可在视频拍摄中使用6种内置的滤镜特效（浓郁色调效果、柔焦效果、淡化及增亮色调效果、柔光效果、照片怀旧颗粒效果、针孔相机效果），用户可随时使用这些滤镜以获得独特的画面效果，而且加载滤镜不会影响到视频短片的分辨率或帧速。值得一提的是其中的柔光滤镜效果不错，适合拍摄纯洁、温馨风格的视频短片。另外由于采用了线性PCM格式记录音轨，这款产品拍摄的视频短片音质效果非常好，并且可以很方便地在相机中进行后期记录操作。





进退两难的索尼

作为相机市场最重要的感光元件制造者，当尼康D90、D5000相继上市（均采用索尼制造的感光元件）之时，索尼全系列数码单反相机却踯躅不前，没有一款产品提供视频拍摄功能。究其原因，普遍认为是索尼担心在数码单反相机上提供高清视频拍摄功能会冲击自己的家用数码摄像机产品线，因此刻意进行技术保护。

这个说法自然不可能得到索尼方面的证实，笔者认为虽然不排除这种可能，但却并不是一个靠谱的推论。如果索尼打算通过技术限制来保护自己的家用数码摄像机市场，那么就不太可能眼睁睁看着尼康使用自己制造的感光元件推出全世界第一台具备高清视频拍摄能力的数码单反相机。实际上笔者更倾向于认为这是索尼伺机而动的策略或者技术储备不足所导致。

从尼康D90和D5000的表现来看，目前的索尼感光元件还无法满足持续长时间的视频拍摄，因此才有5分钟的时长限制。索尼在光学领域的经验和积累还无法和尼康相比，因此在这种比较“前卫”，而又有明显弱点（操控感受较差，拍摄时长不足等）的新技术投放方面表现得谨小慎微也在情理之中，借尼康之手探探市场深浅不失为一种稳妥的方法。

7.三星NX

有效像素：1400万
最高视频规格：1280×720@30fps
机身尺寸：未知
机身重量：未知
参考价格：未知





NX是三星倡导的"HYBIRD 系统"（混合型架构）的第一款产品，于2009年3月3日在美国国际影像器材及数码电子贸易博览会（PMA 2009）上正式发布，但至今未能正式上市，三星则表示将于2009年下半年正式将其投放市场。NX的结构与奥林巴斯E-P1极为相似，同样取消了反光板和五棱镜，但感光元件则采用了面积更大的APS-C规格。由于正式产品尚未面世，因此许多技术细节和规格参数尚不得而知，有消息表明这款产品将支持1280×720P@30fps规格的高清视频拍摄，甚至有可能进一步提高分辨率。

知其短　现有方案的不足

在高清视频拍摄功能的推动下，数码单反相机出现了两种设计思路，它们各具特色，难免令人难以选择。笔者认为只有清楚认识到它们的短处，才能知道自己是该继续观望还是勇敢跟进。

1.操作不便

目前的数码相机拍摄高清视频方案，与传统的数码摄像机（家用DV）相比，其缺点是非常明显的。首当其冲的就是镜头，无论数码单反相机还是可替换镜头的数码相机，它们的镜头在变焦时必须手动旋转变焦环，普通用户很难保证一个平稳顺滑、速度适中的变焦过程，而且在变焦过程中还容易造成画面抖动。同样的问题还发生在对焦时，由于目前尚无法实现在变焦的同时自动对焦，用户必须手动调整对焦环，否则变焦之后很容易出现画面模糊一片的情况。

家用数码摄像机的镜头通常具备10倍以上的光学变焦能力，这使得用户在拍摄各种题材和应对不同环境时非常方便。但相机镜头群中则罕有这样的设计，因为光学变焦倍数越大，镜头的成像质量就越差，光圈等技术规格也会降低，对于以画质为第一要求的摄影器材来说，这种情况是要极力避免的。因此相机镜头的变焦倍数大多集中在2～4倍之间，更有许多定焦镜头（焦距恒定，无法变焦的镜头），这注定用户在使用中总要面临更换镜头的问题。虽然也有类似宾得DA 18mm～250mm这种超大变焦镜头，但往往体积巨大且性能较差。



必须手动变焦和对焦是单反镜头在视频拍摄时的缺点

2.容易疲劳

手感也是数码相机的短板，由于机身造型的原因，数码相机无法整个握在手中拍摄，连续拍摄时间稍长就会疲劳，加上较重的机身和镜头，更是雪上加霜，这方面佳能EOS 5D Mark Ⅱ最为严重。

3.连续拍摄时间较短

目前一次性连续拍摄时间（即一个长镜头）最长的是宾得K-7，约25分钟，而尼康D90则只有5分钟。这样的时长限制对一些剪辑工作来说倒没问题，毕竟影视作品中很少出现5分钟以上的长镜头。但是对于一些记录性质的工作则无法胜任，比如拍摄演唱会、会议活动等等。

而除了硬性的时间限制，还有一个隐性的限制容易被消费者忽略，数码相机采用存储卡保存数据，虽然目前市售最大容量的存储卡已达16GB，但由于相机只支持FAT32文件格式，因此每个单独文件的容量上限被限制在4GB（个别相机限制在2GB）。一旦拍摄时文件容量达到4GB，许多相机都会暂停拍摄，创建新的文件保存下一次拍摄的内容，这种突兀的中断往往是非常令人气恼的。

以上缺点限制了数码相机的高清视频拍摄应用范围，对于需要相机进行长时间持续性记录的用户来说，使用数码相机拍摄不仅费心费力，而且难以保证资料记录的完整性，不值得考虑。

用其长 数码相机的优势

数码相机在视频拍摄方面的优势也是同样明显，这也是许多用户对其难以割舍的重要原因。

1.镜头素质优秀

数码相机镜头的成像素质通常远超家用数码摄像机，还能实现许多特殊的效果，比如：微距、鱼眼、超长焦、超广角、浅景深等，优异的成像质量在具有一定拍摄功底用户手中可实现不亚于影视剧的效果。而且大部分相机用户都会拥有1只以上的镜头，这使得后期短片剪辑中素材的类型和风格更加丰富，便于发挥用户的独特创意。



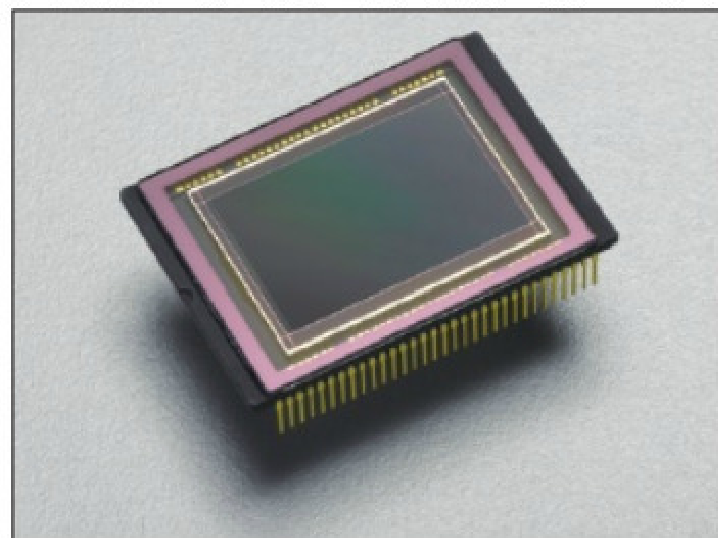


这样的效果是家用数码摄像机难以企及的



2.大尺寸感光元件

感光元件的工作原理决定了尺寸越大、像素密度越低的产品具有更好的画面效果。对于家用数码摄像机来说，高像素密度的小尺寸感光元件在持续工作时更容易受到温度上升的影响，画面纯净度较差，尤其在光线较暗的环境中，一旦感光度提升则会出现大量噪点，同时画面细节和色彩还原效果也大打折扣。



大尺寸感光元件

3.摄影摄像两不误

虽然家用数码摄像机也能拍摄静态照片，但成像效果却连普通消费类数码相机都比不上。数码单反相机和可替换镜头的数码相机则不然，由于镜头和感光元件的先天优势，不仅在视频质量上等同甚至超过普通家用数码摄像机，静态照片的拍摄效果更是天壤之别。对于追求画面效果的用户来说，数码单反相机和可替换镜头的数码相机的性价比显然更高。

选其优 当前的最佳选择



1.中高端用户的首选——宾得K-7

选择宾得K-7的理由不仅是其“超长”的25分钟连续拍摄能力，它还具有最好的光学防抖效果（就视频拍摄而言）、价廉质优的镜头群、强大机身性能和丰富的功能。当然，K-7的体积和重量在同级别产品中也颇具优势。

2.精致而富有个性的选择——奥林巴斯PEN DIGITAL E-P1



E-P1是目前最小巧精致的产品，但其性能却一点也不含糊，视频和摄影都是一把好手，并且还能在拍摄视频时使用6种不同的滤镜效果，是目前最能体现用户个性和创意的产品。不过需要注意的是，奥林巴斯的镜头素质优秀，价格也比其他品牌要贵一些，而且目前基于Micro 4/3系统的镜头数量也不是很多。

3.主流用户的选择——佳能EOS 500D



佳能EOS 500D是典型的中庸产品，与其他产品相比，没有落后太多，也没有明显的优势，但胜在价格便宜，还有庞大的镜头群支持，其中不乏性价比突出的产品，非常适合追求性价比的主流用户。

数码来风

■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读： Android的前景可能非常广阔，但对消费者而言仍需等待成熟的应用和扩展功能。

购买Android手机为时尚早


第三代Android机型HTC Hero

几乎是一夜之间，装载有Google Android操作系统的手机就集体冒出了头。

早些时候，Android用实际产品来说话的合作厂商几乎只有HTC一家（最早的是HTC G1，今年4月底发布的第二代Android机型HTC Magic和近期发布的第三代机型HTC Hero），而到现在为止，发布Android机型或Android机型实物照片的厂商已遍地开花。

据笔者所知，目前已有摩托罗拉的Ironman和Morrison（之前还有一款叫做“Calqary”的，但只是设计概念图而已），三星的i7500、Spica和Bigfoot，索尼爱立信的Rachael等，国内的华为也已发布其首款Android手机实物图。另外Acer虽然没有手机产品出现，但却把Android安装在其一款上网本产品上，华硕、微星等公司也纷纷表达了这样的意向。最有意思要数诺基亚，虽然Symbian系统掌握在手，但也宣布可能会在下半年推出Android手机。

大部分发布产品图的厂商都宣称将于最近或今年第三、第四季度发布最终产品，看来很快就能迎来Android手机的一轮上市浪潮。相信已有不少用户在考虑是否要换用新的手机，毕竟Google的召唤力不是一般的强大。

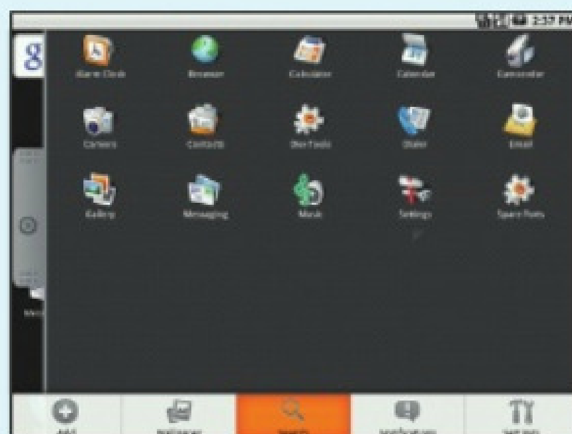
不过有必要冷静地看清楚，第一批产品往往都是厂商的表态与试水之作。Android作为一个开源手机系统，未来发展前景可能是非常广阔，但对于消费者而言更重要的是应用和功能扩展，而这些都有赖于Android平台上的软件是否足够丰富。

Android依赖于自身的开发，特别是Google搜索、浏览器、Gmail以及Google Map的引入，已拥有一批成熟并有创意的实用软件，但功能局限仍较大，显然更多软件还要靠第三方软件开发者来提供。有鉴于之前苹果AppStore对推动第三方软件开发上的成功，去年Android系统发布不久，Google也随即推出了类似的软件商店“Android Market”。

该软件商店去年10月底首发时仅13款产品，近来官方宣称，到7月中旬为止，其上的软件数量已达到了5000个。这个成绩似乎很不错，但与苹果AppStore一周年56 000个软件的数量相比，实在相形见绌。当然最重要的是这5000个是否个个顶用？笔者登录了商店主页，却发现真正能出现在店铺页面上的软件，数量不足200款（免费产品约140款，收费约40款）！可见绝大部分软件的可用性还有待提高，而对于中国用户来讲，还面临着缺少汉化版本的烦恼。更有消息称，该商店在版权保护方面颇有缺陷，用户不需费多大劲，就能轻松将软件复制到别的机器，不知这会不会进一步影响第三方软件开发商的热情。



有人恶搞的Nokia Logo，中间的绿色小人正是Android的标志


Android系统内置的一些软件


Android Market店铺页面可看到的免费软件

总之，如果你不是核心用户，不是Geeker，面临即将到来的Android产品浪潮，最好还是保持适度的冷静。


目前已看到的部分Android手机成品图

热点速递

LG新“巧克力”BL40将上市

BL40是LG Black Label系列的第四代产品。该系列第一代名为“巧克力”，但实际上笔者觉得BL40更适合这个名字：它拥有一块21：9的4英寸全触控屏幕，可提供800×345的分辨率。在这样的分辨率下，无论是看网页、还是观赏电影，横屏都是最好的选择。据官方演示视频，手机内置全QWERTY虚拟键盘，在观看16：9影片时，两侧亦有多余空间放置操控按钮。



飞利浦新推21：9影院级液晶电视

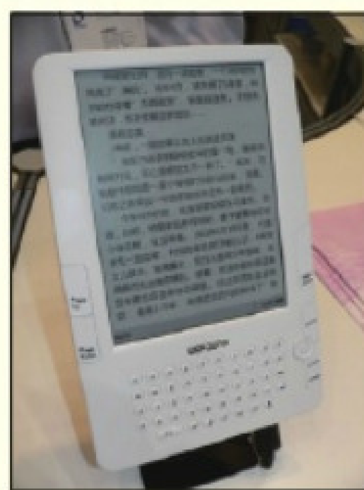
上面刚讲到21：9，无独有偶，在家电市场，飞利浦也推出了同样分辨率的液晶电视56PFL9954H。据科学家研究，人的大脑合成的视觉比例约为21：9，而大部分电影院的银幕也是这个比例，时下不少蓝光电影也采用了这样的长宽比，因此在该电视上观看电影，不再有上下黑边的烦恼。这款产品的屏幕总共为56英寸，具有200Hz的刷新率。不过其7400美元的上市价格也令人咋舌，折合为人民币已超过5万元。



Elonex、方正加入电子书阅读器战局

近来Amazon的电子书阅读器Kindle颇有越来越火热的趋势，而其他厂商自然也不会坐视该市场不理。英国厂商Elonex就于近期发布了自己的产品，该产品拥有4GB的存储空间，厚度8mm，售价311美元，约合人民币2124元。而国内的方正也推出了竞争产品，名字挺不错——英文为“Wefound”，中文为“文房”，但外形上和Kindle很接近，省去了笔者继续介绍其外形参数的功夫。


Elonex电子书阅读器


方正Wefound文房电子书阅读器

技术前瞻

脑电波技术已可控制轮椅

这项研究成果来自于日本丰田汽车公司。该公司宣称，已成功研发出一种用脑电波控制轮椅的新技术。在这之前一直有相关的研究在进行，但丰田此次将采集脑电波的电极数量简化到了5个，并且将意念发出之后、轮椅做出反应的时差缩小到了125毫秒，使该技术的实用性变得更高。未来如果该技术商用化，将会给残疾人士带来诸多方便。



应用前沿

富士首款3D相机可能于9月上市

该款型号为FinePix REAL 3D的特殊相机曾于去年底被展示过，而近来众多国外网站均传该产品将可能于今年9月份上市。该相机采用左右双镜头设计，在拍摄3D数码照片时，两个镜头将同时记录，由于角度不同，记录的相片将有微小差别（有如人的双眼），而内置的“自然影像3D处理引擎”将会把它们智能合成为一张颇具立体感的照片。据传其上市价格将为900美元，约合人民币6150元。



无需手持的水底摄像泳镜

相信防水相机、防水摄像机，大家已经了解到不少，不过带有摄像功能的游泳眼镜是不是能让你眼前一亮？这款由Hanwha公司出品的新型泳镜，虽然只是在设计上执行了简单的“加法”，但却能让潜水摄影/摄像者将手腾出来，享受更多的水底自由。据了解，该产品可保证10米深的防水性能，高于常见的3m防水相机，同时，它拥有500万像素的感光元件，可拍摄720×480/30fps的视频。



奇趣古怪

时间之痕，从不待人

这款名为“Trace of Time”的时钟，具有一个轻易就能打动你的设计：只要在表盘上写上何时要做何事，当指针（只有一根，应当是时针了）经过字迹的时候（实际就是你安排要做该事的时候），就会自动将其擦除。在时间的痕迹下，没什么是经得起等待的：也许它会给予你某些特别的激励。





头牌新闻

AMD、惠普、腾讯游戏战略合作，“惠普AMD腾讯游戏本”正式发布

■本刊记者 Artec

2009年7月14日，AMD、惠普与腾讯游戏携手在京举办主题为“移动游戏、娱乐无限”战略合作发布会，正式发布“惠普AMD腾讯游戏本”，中国惠普副总裁、信息产品集团移动信息产品部总经理陈国维和腾讯互动娱乐业务系统副总裁马晓轶先生到场祝贺并致辞。届此，AMD、惠普与腾讯游戏率先推出“游戏定制主题笔记本电脑”概念，共同开发并推出专门为网络游戏用户定制的“游戏定制主题笔记本电脑”，打造“笔记本游戏平台”。“惠普AMD腾讯游戏本”专门为追逐时尚娱乐和游戏应用的年轻一族量身打造，并针对《QQ炫舞》《QQ飞车》《穿越火线》和《地下城与勇士》四大游戏分别做了定制：其代号分别为“舞士”“战士”和“勇士”，涵盖从惠普品牌3399～5999元价位段的HP Pavilion dv2、Compaq Presario CQ40和Compaq CQ515/516三个系列近10款产品。“惠普AMD腾讯游戏本”全部采用AMD移动计算平台，搭载AMD高性能处理器、AMD的ATI主流显卡，支持DX10.1的高端显示标准。其在加载了AMD Fusion for Gaming软件后，更可以针对游戏进行系统优化进而增强游戏时的系统性能。

发布会上，合作三方同时宣布，“惠普AMD腾讯游戏本”被指定为腾讯四大游戏赛事《QQ炫舞》《QQ飞车》《穿越火线》和《地下城与勇士》的优选奖品和游戏选手试用的优选平台，将全程陪伴选手过关斩将。此外，为了让更广泛的游戏玩家亲身体验到“定制化”游戏本带来的移动娱乐享受，“‘惠普AMD腾讯游戏笔记本’征集全球试用第一牛人”大型互动活动将于7月15日正式启动。



合作三方高层共同举剑立下“盟约”

AMD公司副总裁、中国区OEM业务总经理潘晓明先生表示：“惠普是AMD的战略合作伙伴，拥有最丰富的基于AMD移动平台的笔记本电脑产品线，我们之间进行了长期的成功合作；AMD与腾讯游戏也早已开展战略合作，我们建立了AMD-腾讯联合实验室。不但对腾讯主流游戏进行兼容性测试与优化，还利用AMD领先的CPU和GPU平台技术，为腾讯游戏提供了强大的技术支持。此次我们三方联手推出‘惠普AMD腾讯游戏本’，是一次全方位深度合作的尝试。”



硬件店

蒙恬在京发布多款2009年新品



2009年7月14日，以手写技术和OCR识别技术著称的蒙恬科技在北京召开发布会，正式推出名片王、扫译笔和蒙恬笔三大系列的多款新品。蒙恬科技中国区总经理陈建诚亲临现场，并向与会者介绍了蒙恬科技的品牌来历、市场策略和技术研发情况。陈建诚表示，蒙恬科技自2008年下半年开始逐步调整产品和销售渠道，强调产品的使用感受和便利性，加强对增值渠道如：3C卖场等的投入，并开展了多个校园巡展活动，参加国家教育论坛，使更多大学生亲身体验扫译笔为学习和论文撰写带来的便利性。

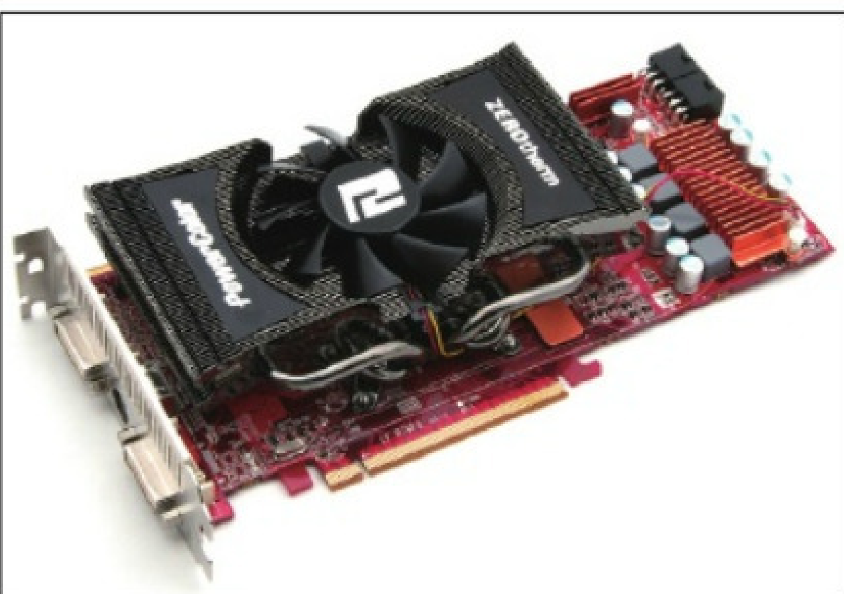
华硕推出支持802.11n协议的脱机下载路由器

近日，华硕推出一款可支持IEEE 802.11n协议的脱机下载路由器——RT-N13U。这款产品可自动进行HTTP、FTP、P2P等协议的下载，即便用户关闭电脑后也不会中断。这款产品最高可支持300Mbps数据传输速率，采用内置天线设计，避免了线缆衰减，数据传输性能更好，用户也无须调节天线角度，RT-N13U内置天线已提供最佳化角度，保证用户获得完整的室内信号涵盖范围及最高的效能，即使在比较复杂的大范围环境中也能保证非常不错的信号强度，让无线网络之间拥有快速稳定的传输速率。该产品还可作为媒体服务器，在无线信号覆盖范围之内，每台电脑都可以对硬盘内的文件任意存取，因此分享快乐就变得更加简单。除此之外RT-N13U增加了USB接口可连接打印机等外设，除了作为一台高速节能的无线路由外，还可以作为打印服务器，更加方便地满足了办公需求，并提供完善的安全保障措施。



迪兰恒进HD4890火钻T1上市

近日，迪兰恒进推出Radeon HD4890火钻T1版显卡，采用自行研发的超公版设计，上市价为1499元。它



采用RV790图形核心，默认运行频率为850MHz/3900MHz，内建800个流处理器，完整支持微软DirectX 10.1标准，支持PowerPlay2节电技术、UVD2高清引擎等先进特效。迪兰恒进HD4890火钻T1使用来自韩国ZEROTherm的散热器，这款散热器为热管+全铜底座设计，辅以大尺寸双滚珠轴承散热风扇，散热效能十分出色。值得一提的是，这款散热器还具备迪兰恒进独家的“CVVT”智能风扇调速技术，能根据显卡工作状态以无极变速的形式自动调整风扇转速，以达到散热、静音二者间的完美平衡。

惠普发布全新ProBook 4710S系商务笔记本



近日，惠普发布17英寸商用笔记本ProBook 4710S系列。该系列新品专为商务人士定制，整合3D硬盘数据保护、键盘防溅、电源适配器防雷击保护等独有技术，同时还采用了更省电的新一代16：9 LED背光显示屏，内置高清显卡、摄像头和麦克风，同时满足商务和娱乐需求。它还支持最新的高清蓝光光驱、HDMI数字高清输出接口、千兆网卡、盘面光雕技术、带数字键盘的防溅悬浮式键盘。ProBook 4710S系列笔记本的入门级型号官方报价为6999元。

飞利浦显示器实施“飞常服务“

日前，飞利浦正式宣布在中国大陆地区推出“关爱顾客、三年质保”的“飞常服务”政策。此意义非凡的服务政策现已全面启动，作为此项计划的第一步，飞利浦宣布从即日起，消费者凡在中国大陆地区通过正规渠道购买的任何一款飞利浦液晶显示器产品，凭有效销售凭证或机身编号，将享受长达三年的免费维修服务（含液晶屏幕）。

戴尔在京举办免费产品回收活动

近日，国际青年能源与气候变化峰会在北京清华大学举行，戴尔公司相关高层参加会议发表了演讲，并在现场举办了免费产品回收活动。据悉，此前戴尔已在厦门、上海等地举办了现场回收活动，此外还设立了专门的800免费服务热线，在消费者拨打电话后，戴尔会派人上门回收废弃的电子产品。戴尔公司在峰会上表示：公司在为消费者提供免费回收服务、实现碳中和、禁止向发展中国家出口电子废弃物等方面的表现一直非常积极，此后也将一直贯彻环保理念，大力推广环保措施。



软件圈

谷歌表示计划在年内推出Chrome操作系统

谷歌CEO埃里克·施密特在投资银行Allen & Company举办的媒体和科技峰会上表示：Chrome操作系统有望年内面世。作为开源技术支持者的谷歌在之前推出Chrome浏览器时就曾表示“我们并不是试图占领市场份额，而是更愿意以此提供给各位老师用来教学”。此次埃里克·施密特也表示“我们尚未给Chrome操作系统设定目标，现在谈论抢夺市场份额还为时过早”。业界推测，因开源浏览器Firefox已占领超过30%的市场份额，成为微软IE最大的竞争对手，谷歌也很可能将采用开源方式进军电脑操作系统，以此牵制和反击在搜索引擎领域向谷歌“宣战”的微软公司。

比尔·盖茨表示Project Natal将应用于PC平台

微软在今年E3上公布的新体感技术“Project Natal”曾以惊人的人工智能表现和动作、语音识别能力而在会场内外引起轰动。一时间，玩家们的讨论焦点都是该技术会为游戏带来怎样的变化，而比尔·盖茨日前在接受采访时透露，Project Natal的技术将可以应用于Windows操作系统上，作为操作和办公系统的一部分，并可能暂时与游戏无关。比尔·盖茨这样表示：“既然可以用它来降低办公成本，那么什么不把这种技术引入到我们的办公环境中呢？”他同时还透露，Project Natal的相关技术在研发初期就并没有针对某个特殊的平台进行独占式开发，因Windows团队和Xbox团队都很看好它的发展前景，所以后来才开始针对各自的产品理念着手尝试进行商业拓展。Project Natal在Windows平台上的拓展，与Xbox 360的游戏体感项目将是同步的。



网络帮

方正携手中搜推出中文图书门户番薯网



2009年7月15日，中文图书门户番薯网(www.fanshu.com)在北大博雅国际会议中心举行上线发布会，该网站是由方正集团携手中搜推出的集图书搜索、多平台阅读、互动分享、个性出版、购买于一体的中文图书门户。番薯网CEO赵舸介绍说，番薯网的特色是推出了图书门户、作者门户、出版社门户“三位一体”的门户架构，其针对图书垂直领域的多功能搜索服务既强大又便捷；未来番薯网还将推出灵活的多平台阅读服务，并致力于引进外文图书和打造原版图书频道。另据方正集团高级副总裁方中华介绍，方正已成为全球最大的中文数字出版技术提供商和内容运营商，目前拥有近60万册正版电子书和700多份正版数字报纸。



晶合快评

跨界·Cross

■晶合实验室 电子土豆

汽车行业这两年流行“Cross（跨界）”，原本五大三粗的SUV越野车被“跨界”设计成外形威猛却更灵活舒适的城市SUV，而原本灵巧的轿车却纷纷加高底盘、增加大包围和粗犷装饰改成“Cross”版。“上网本”无疑是PC行业的“跨界”产品，说它是台式电脑显然不靠谱，当作掌上电脑又显得身高体重严重超标，况且Intel嫡系的UMPC往哪里摆？把它当成笔记本电脑吧，无论技术平台还是性能它都与传统笔记本相距甚远，而且那些身价动辄上万的“超便携笔记本电脑”们，恐怕也不高兴有这么一位廉价的小弟。恐怕连率先推广这种产品的华硕也没有想到，这种“跨界”之作在两年后会如此火爆。

依稀记得当初华硕刚刚推出“Eee PC”时，厂商自己也对这种“先锋产品”的定位相对模糊，在宣传中经常与媒体反复沟通，希望不要把它归入“笔记本电脑”的行列，但当时无论“Eee PC”还是“超便携电脑”这样的称呼都显得过于生涩，显然不具备“山寨手机”那种家喻户晓的潜力。英特尔在2008年上海IDF峰会上提出的“Netbook（上网本）”概念，终于使得这种“跨界”电脑有了一个妇孺皆知的俗称，而一向市场嗅觉灵敏的山寨手机厂商们，由此迅速衍生出了“山寨上网本”。只是现在看来，“山寨上网本”的市场状况远比“山寨手机”惨烈，淘宝上专业的山寨上网本卖家甚至写了长帖详细分析1750元和1799元上网本的成本差异，号称山寨上网本巨头的数星科技在短暂辉煌后的突然倒闭，也为试图进入这一领域的后来者敲响了警钟。

2008，北京经历了一个相对“凉快”的奥运之夏，以至于空调商家们哀声一片。也许是物极必反，2009年北京的酷夏似乎来得特别早，6月中下旬连续几天的暴晒，使得气温很快提升到38度以上，进入7月更是转入更加闷热的“桑拿天”。我们也在持续的“天然桑拿”里，完成了每年最重要的专题之一——笔记本电脑横向评测，而今年横评的重心无疑是当下最炙手可热的上网本。

最初拿到参加横评的样机时，同事们还纷纷为上网本轻巧美观的造型和丰富的功能叫好，可在耗时半月有余，逐一测试完各大厂商送来的产品之后，笔者与几位参与横评的同事不禁有几分失望：代表整机性能的PCMark 05测试中，使用Intel Atom N270这种主流上网本处理器的产品普遍在1500分上下，不到同期参测的一台14英寸标准笔记本成绩（4800分）的1/3，而一二百分的3DMark 05得分（这还是800×600的设置），更只有后者的一个零头。部分上网本产品在使用中底部温度达到了烫手的程度，而正面触摸板和键盘区域也冷热不均，较高的温度在炎热的夏天严重影响使用舒适度，与那台采用新散热技术的14英寸笔记本的“冷静”形成鲜明对比。更不用说在街头中国移动广告牌上中频频亮相的某品牌3G上网本，居然连自带的正版WinXP系统盘都无法成功安装，折腾数日后终于辗转装上系统，仍无法通过大部分测试项目，不知如果普通用户拿到这样时髦的“高科技3G产品”又该如何面对。



习惯热插拔的电子土豆

在上网本轻薄美丽的外观背后，隐藏的往往是较大的发热量和相对羸弱的性能，当然我们也相信，这并不是厂商自己愿意看到的，只是由于产品体积、重量和电池续航能力的限制，使得上网本的部分固有缺点在现有技术条件下很难得到彻底改善。可遗憾的是，这些缺点都无一例外地被淹没在眼花缭乱的广告和宣传攻势中，不为广大普通用户所了解。

幸好，上网本并非一无是处，与过去超轻薄笔记本产品动辄上万元的高价相比，其同样轻薄的设计和相对低廉的价格（部分品牌产品低至2000元以内，“山寨本”甚至做到了1500元上下），大大降低了用户的购买门槛。而其执行大多数上网和办公软件时的实际表现，并不像测试成绩那样“惨不忍睹”（其实综合性能已相当于四五年前的主流笔记本），加上长达数小时的电池续航能力（部分产品达到五六个小时），就一台“随身携带的上网用的笔记本”来说，它还是基本称职的。而比目前上网本普遍采用的Atom处理器性能更好的Intel CULV超低电压处理器和AMD Yukon平台的诞生，则带来了新的希望——我们将会在“上网本”和“传统笔记本”之间的细分市场里，看到更多的“跨界”产品。



当土豆敲打这篇文字的同时，壮硕的Artec同学正在评测室里埋头研究那台同样壮硕的惠普TOUCHSMART电脑（见本期“新品初评”栏目），25.5英寸的触摸屏加上17.2kg的重量，使它看上去更像一台液晶电视机，而不是传统意义上的家用电脑。其实联想等PC厂商在年初已推出了带重力感应游戏手柄的一体机，一些厂商把上网本平台的Atom等处理器应用于小型台式一体机，而万利达等传统家电厂商甚至推出了42英寸屏幕的电脑电视一体机……前些年电脑厂商们热衷于“家电化电脑”“数字家庭”概念却收效不大，在人们对传统台式PC和笔记本早已审美疲劳的今天，这种新兴的“跨界”电脑产品，却有望成为未来的大热。

（漫画作者：SUNS）

大众特报

《王者世界》是由韩国NDoors公司研发、第九城市运营的首款3D SRPG（Strategy RPG）网游。玩家可以在游戏中控制包括主角在内的9名角色展开战略型战斗，需要玩家在最大程度上发挥每个角色的攻击特点。玩家将从汉阳开始展开环游各个古代文明遗迹，在各种著名的古建筑中游览、战斗。

本期大众特报将为大家带来《王者世界》1到23级的新手任务攻略指南，希望玩家能快速度过新手期并逐步成长，最终寻找到神秘失踪的亚特兰蒂斯大陆。



《王者世界》1~23级新手任务攻略

- 精灵之森系列任务
- 黄河遗迹系列任务
- 僧侣雇佣任务
- 操作法训练任务
- 龙宫任务
- 山贼扫荡任务



1级：精灵之森系列任务（主线）

如月（Yewul）系列

1.关于日志

任务内容：既然可以看到神秘的生灵，那么以后也会经常得到这些委托。建议你今后经常确认日志。你可以在上面的[百科全书]栏中找到[任务日志]。请打开[任务日志]，选择[如月]。你可以在这里了解当前接受的任务。

完成条件：在[百科全书]→[任务日志]中查看[如月]的信息

任务奖励：经验值30、物品复活药[初级]3

2.奇怪的精灵们

任务内容：调查那些孩子的[精灵之粉]，或许还能发现什么线索。虽然于心不忍……请帮我从[夭空的精灵]和[夭空的魔灵]身上收集10个[精灵之粉]。

完成条件：精灵之粉（10/10）

任务奖励：经验值40、金币500、物品生命力恢复剂[初级]10

3.特殊的征兆

任务内容：这里的[夭空的精灵]和其他精灵身上都有一些细腻的[粘土]。请帮我收集一些那种[粘土]。我想研究一下这里的土壤，看看能不能从中找到一些可疑的东西……

完成条件：粘土（3/3）

任务奖励：经验值40、金币500、动作：坐1

4.随时随地，便捷无比

任务内容：在物品栏，用鼠标右键点击[坐]。这样，今后也可以继续使用了。你先试着坐一会儿，感受一下这个动作的效果。你会发现生命力和魔法力在慢慢恢复。按键盘的[X]键就可以坐下了。

完成条件：坐下（快捷键X）

任务奖励：经验值40、物品精灵装备箱子3

5.要治疗的森林

任务内容：走出[精灵之森]，住南走一段路，你就可以看到[黄药师]。给他看看这个[精灵之粉]。说不定他能发现线索。拜托你了。一定要找出可以解救[精灵之森]的线索……

完成条件：森林治疗剂（1/1）

任务奖励：经验值50、金币700、物品成长灵药[初级]5

6.激化的战斗

任务内容：成长灵药可通过消耗1点奖励点数来提高力量、智力、敏捷、体力中的一个。现在你来使用一下成长灵药[初级]。

完成条件：成长灵药[初级]使用（1/1）

任务奖励：经验值60、金币800、物品漩涡咒术书[初级]10

7.有用的咒术书

任务内容：战斗中，使用5次以上该咒术书试试看！必须是在战斗中使用咒术书。（咒术书使用方法：打开物品栏，把刚才拿到的咒术书移动到佣兵头像右侧的F1、F2框中，战斗中按F1、F2即可用到咒术书。切记，第一回合不能使用咒术书。

完成条件：任务使用咒术书（任意）（5/5）

任务奖励：经验值60、金币800、物品精灵装备箱子3

8.独角兽的袭击

任务内容：你可以从[堕落的独角兽]和[污染的独角兽]身上找到[黑角碎片]。只要收集15个就可以了。那些带有黑角的孩子们就是头领独角兽。你千万要注意安全。

完成条件：黑角碎片（15/15）

任务奖励：经验值70、金币900、物品生命力恢复剂[初级]5

9.树魔灵的袭击

任务内容：请你打败10棵[树魔灵]。我实在撑不下去了……

完成条件：[树魔灵]消灭（10/10）

任务奖励：经验值70、金币900、物品复活药[初级]10

10.意外的事故

任务内容：你能帮我一个小忙吗？离[精灵之森]最近的城市就是[哈尔温]。进入城市后，在右边的[城市信息]里查找[医院]。请到医院给我买1个人参。我想用它制作药品。

完成条件：在桩市医院购买药品

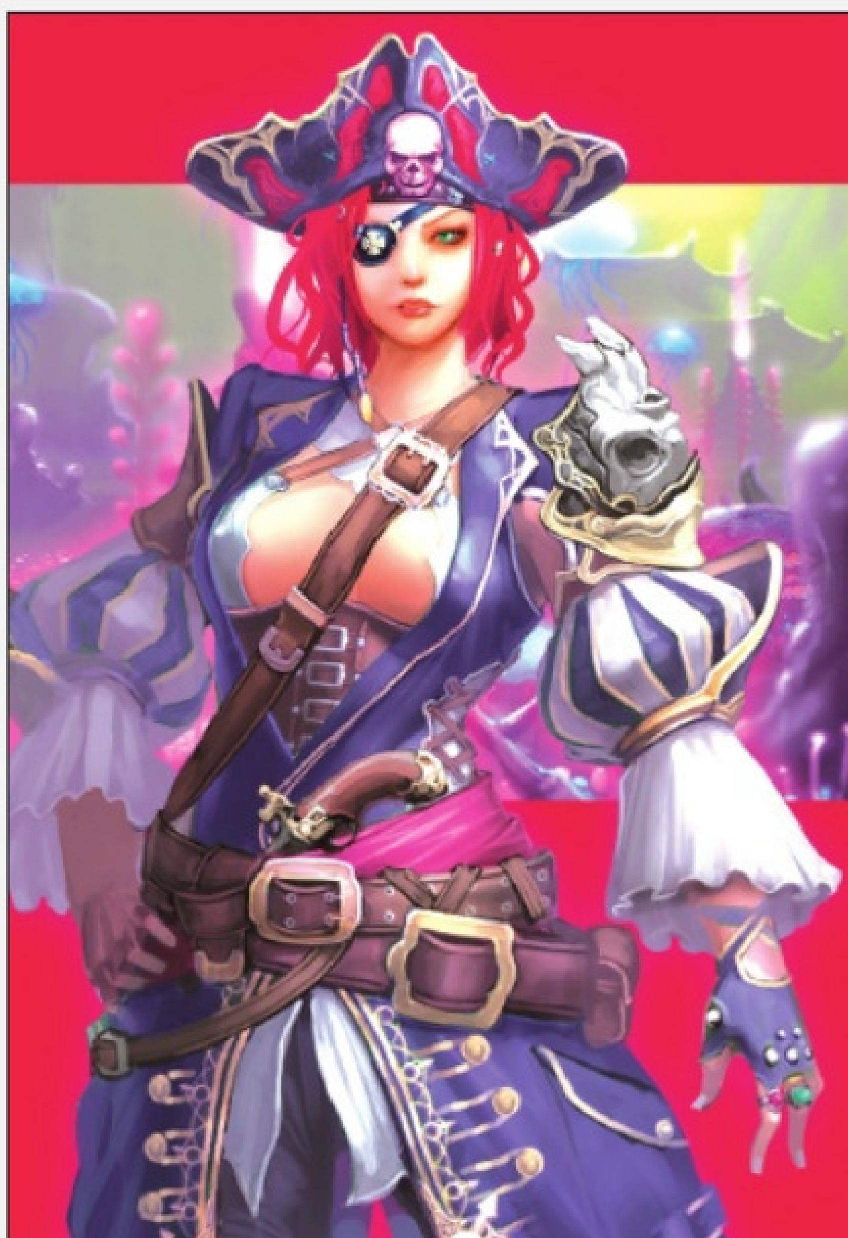
任务奖励：经验值80、金币1000、物品魔力恢复剂[初级]10

11.地狱的斥候兵

任务内容：他们当中有个头目叫做[地狱的斥候兵]。先把可怕的头目给除掉，小魔兵的士气也会大打折扣的吧。还得麻烦你，能帮我吗？

完成条件：[地狱的斥候兵]消灭（1/1）

任务奖励：经验值80、金币1000、物品精灵装备箱子3



12.变异的树魔灵

任务内容：你可以从那些奇怪的树精灵中找到变得更加怪异和狂暴的[变异的树魔灵]。它们的身体比其他孩子更有威胁。虽然不忍心，但只有打败可怕的[变异的树魔灵]才能让这里变得平静一些。你能帮我处理它们吗？

完成条件：[变异的树魔灵]消灭（1/1）

任务奖励：经验值90、金币1000、物品漩涡咒术书[初级]10

13.解决根本性的原因

任务内容：我的师父[秀莲]在哈尔温附近休息。请把[精灵之森]发生的事情告诉师父。希望你能得到师父的指点。

完成条件：完成[秀莲]的[可怜的魔界精灵佩莉]任务

任务奖励：经验值120、金币1000

14.不止是这里

任务内容：既然师父也这么说，你最好还是去看一下。你可以从携带的世界地图中找到它的位置。在[百科全书]栏中打开[世界地图]，查看想要去的目的地。

完成条件：[百科全书]→打开[世界地图]

任务奖励：经验值100、物品精灵装备箱子5

15.后会有期!

任务内容：哦，对了！在离开之前，去找一个叫做[古大侠]的人。或许他能给你提供一些情报。你说之前见过他？哦，这样更好……那么再见了！祝你一路平安……

完成条件：对话[古大侠]

任务奖励：经验值100

黄药师（PharmacistHwang）系列

1.治疗精灵们

任务内容：什么？你带来了[精灵之粉]？来得正好。给我精灵之粉。我会仔细调查的。我正打算先治疗[天空的精灵]。

完成条件：精灵之粉（1/1）

任务奖励：经验值60、金币700、物品生命力恢复剂[初级]10

2.调查地狱的魔兵

任务内容：消灭隐藏在[精灵之森]某处的[地狱的魔兵]和[地狱的魔神兵]，收集10个他们的[污染的盔甲碎片]。那些家伙们说不定能提供[精灵之森]灾难的重要线索

完成条件：污染的盔甲碎片[10/10）

任务奖励：经验值60、金币800、物品魔力恢复剂[初级]10

3.紧急时必备的物品

任务内容：经常收集战利品，很快就会发现物品栏不够用了。沿着这条路走，去找[张骞]整理一下没用的物品。虽然不值几个钱，但在需要的时候还能派上用场。

完成条件：出售任意物品给商人NPC。

任务奖励：经验值60、金币800、物品复活药[初级]5

4.佣兵死亡时

任务内容：战斗时如果有伙伴死亡，可以在战斗结束后整理队伍时使用那个物品今后你会经常接触各种药品。药品一般分为[初级]、[中级]、[高级]，要根据实力水准使用不同等级的药品。总之你要记住这个药的名字。你还记得药名吗？用3个字回答。

完成条件：[佣兵死亡时]回答问题

任务奖励：经验值60、物品初级物品箱子5

5.转交森林治疗剂

任务内容：请把这个[森林治疗剂]转交给[如月]。[如月]使用这个药，可以让森林暂时恢复生气。虽然这只是临时性的方法。但总比束手无策要强，请你务必交给她！

完成条件：完成[如月]的[要治疗森林]任务

任务奖励：经验值70

秀莲（XuRien）系列

1.实力的下限

任务内容：听说你接受我徒弟[如月]的委托，为整治[精灵之森]内部出了很多力。你能再提高一些实力吗？请达到1口级后再来找我，我会告诉你更详细的内容。

完成条件：达到级别10

任务奖励：经验值100、金币1200、物品包子20

2.伙伴是我的力量

任务内容：参考其他地方的情况，想要破坏那个装置需要做好万全的准备。你知道吗？到了10级就能多请1名伙伴。附近的[欧阳锋]会给你介绍基础佣兵。请在总人数达到5名后再来找我。

完成条件：自己和佣兵的数量合计：（5/5）

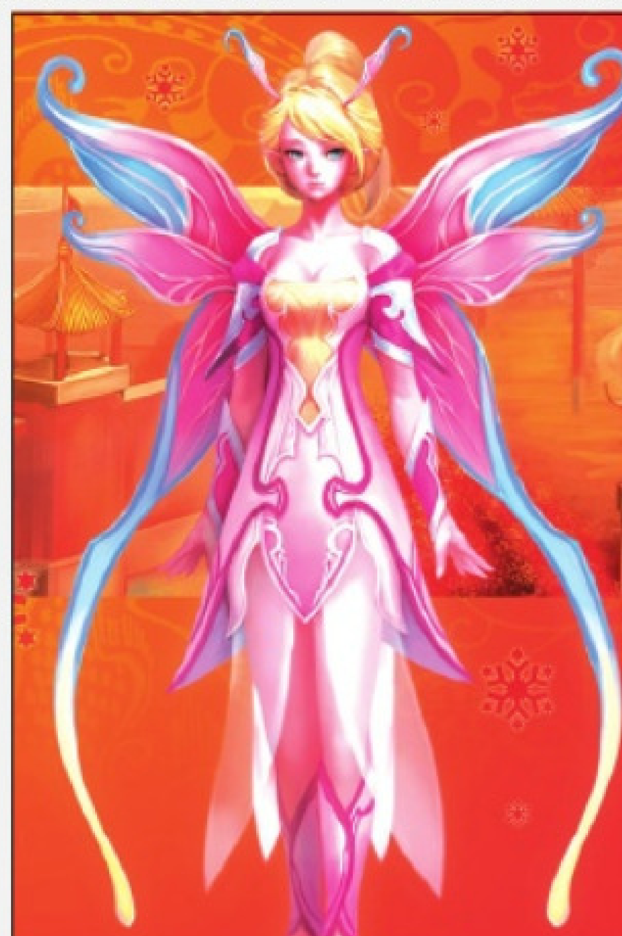
任务奖励：经验值100、金币1500

3.线索

任务内容：从这儿一直向西南走，你会看到一个叫[古大侠]的人，向[古大侠]多少了解一些情况后再来找我。他很爱唠叨，所以你要有耐心。

完成条件：完成[古大侠]的[全体搜索]任务

任务奖励：经验值



120、金币1500、物品精灵装备箱子5

4.魔界精灵的名字是?

任务内容：但是，那台装置应该无法继续工作呀。什么？强行移植到了某个魔界精灵身上？那个魔界精灵叫什么？（两个字）（提示：选择任务日志中[古大侠]的[4.先回去]就能得到正确答案）。

完成条件：[魔界精灵的名字是？]回答问题

任务奖励：经验值100、物品生命力查看咒文书[初级]2

5.可怜的魔界精灵佩莉

任务内容：虽然很痛心，但想要让那台装置停止工作，你必须打败[魔界精灵佩莉]。消灭那个孩子，然后带来[佩莉的翅膀碎片]。它的实力可能远超你之前遇到过的对手，所以希望你提高警惕。提醒你一句，只有你和你的佣兵伙伴们才能进入[精灵之森深谷]。这个任务有时间限制，注意不要浪费时间。祝你一路平安。路上多注意安全。

完成条件：佩莉的翅磅碎片[1/1）

任务奖励：经验值150、金币2000、物品维京封印球1



10级：操作法训练任务（主线）

古大侠（MasterGo）

1.美味下酒菜

任务内容：好汉不提当年勇，我现在只是一个有酒有菜就能过活的平凡的武术家，顶多就是一个小团体的首领而已。在继续深聊之前，烦劳能否帮我搞到10块鹿的[新鲜的肉]？只要抓住这附近的各种鹿，就可以得到。

完成条件：新鲜的肉（10/10）

任务奖励：经验值100、金币1000

2.补充

任务内容：啊，这都什么时候了……真抱歉，可否再帮一个忙。我差点忘了，我的队伍目前急需10个叫[粗糙皮革]的补给品。如果方便的话，再拜托你了。

完成条件：粗糙皮革（10/10）

任务奖励：经验值100、金币1000、动作：全体搜索1

3.群体搜索

任务内容：战斗中点击键盘中的[X]键时，可以行动的所有成员同时会进行搜索。学会[全体搜索]后，在战斗中点击[X]键练习一次全体搜索。

完成条件：全体搜索（战斗中的快捷键X）

任务奖励：经验值100

4.先回去

任务内容：嗯？这么快就要走？哦，是[秀莲]让你收集相关情报的吗？居然这么需要我，倒让我感觉心满意足啊。看来前不久向你提起的[魔界精灵佩莉]这个名字正是最重要的信息哦。以后有空再来吧，咱们到时叙叙旧，你需要的信息都会一五一十地告诉你的。

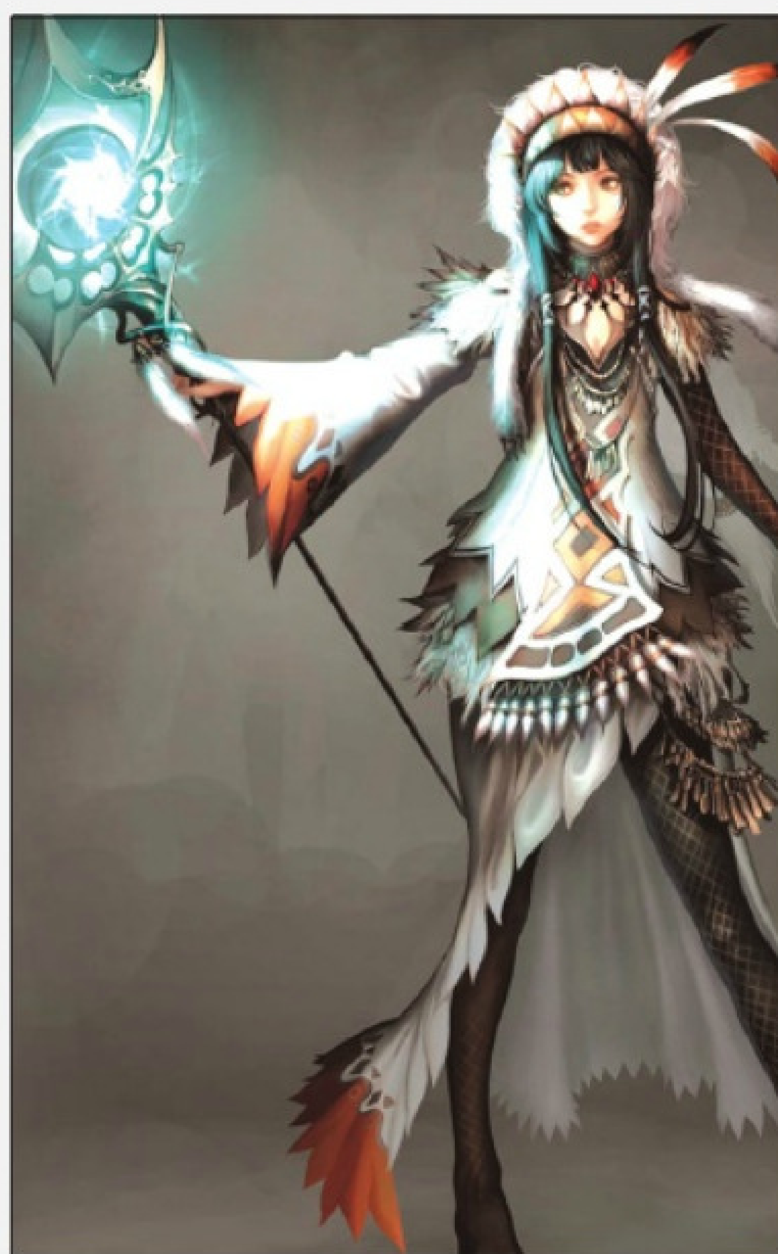
完成条件：完成[秀莲]的[魔界精灵的名字是？]任务

任务奖励：经验值120

5.战略性选择1

任务内容：请试着使用键盘的数字键选择你所率领的成员。当然是要在战斗中使用。

完成条件：在战斗中使用1、2、3等数字键选择人物



任务奖励：经验值50、金币500

6.战略性选择2

任务内容：选中想要变更编号的成员，同时按下[Ctrl]键和数字键[1-9]，人物头像上的号码就会改变。亲自体验一次再来吧。啊，这就没必要非得在战斗中。

完成条件：用Ctrl+1、Ctrl+2等快捷键改变人物编号

任务奖励：经验值50、全币500

7.战略性移动

任务内容：来，这次也要亲自练习一次战斗中移动，试一下变更阵型。

完成条件：战斗中使用D键移动

任务奖励：经验值50、全币500

8.改变阵型

任务内容：这个功能可以在[我的信息]栏当中的[阵型排布]窗口中进行。最好现在亲自操作一下。方法很简单。选择要移动的佣兵后，再在想要移动的位置上点击一次即可。只要记住位千上列的佣兵在战斗阵营中处千最前方的话，就能简单预测如何改变位置。

完成条件：我的信息→利用[阵型排布]改变佣兵位置

任务奖励：经验值50、金币500

9.移动物品

任务内容：不妨使用[Shift]键，试着移动指定数量的物品吧。

完成条件：物品拆分（[Shift]+点击）

任务奖励：经验值50、金币500、物品佣兵保管许可书（不可交易/7天）

10.保管佣兵

任务内容：从[我的信息]里可以进入[佣兵休息室]。先试着随意保管一名佣兵吧。激活的房间只能在一定时间内使用。此后就得需要许可书才行。

完成条件：将佣兵放进佣兵休息室里

任务奖励：经验值50、金币500

11.祝你旅途愉快

任务内容：现在就到那遥远的[幽州]城去解决那里的困难吧。把这封[问候信件]交给[幽州]附近的[司马迁]先生，他就会告诉你下一步该做什么。祝你一路平安。

完成条件：完成[司马迁]的[问候]任务

任务奖励：经验值100

11级：黄河遗迹系列任务（主线）

司马迁（SimaQian）

1.问候

任务内容：你来这儿有什么事情？什么？你说有封信交给我？让我看看。

完成条件：问候信件（1/1）

任务奖励：经验值100

2.关于黄河文明

任务内容：你可以打开[百科全书]栏的[迷宫信息]窗口，查询[黄河遗址]的第一个关隘[尧舜神殿]。因为遗址本身已经有些知名度……

完成条件：百科全书→迷宫信息→[尧舜神殿]搜索

任务奖励：经验值100、物品包子20

3.万全的准备

任务内容：因为今后你会经常用到它，所以最好先了解一下。先进入[幽州]城市，打开[城市信息]窗口的[市场]，然后打开[购买物品]窗口，在[食品]栏中试着购买一个[米]。看了你就会知道，在任何情况下都会有出售中的物品，所以你大可放心。

完成条件：在城市的市场中购买1个[米]

任务奖励：经验值100、金币1000

4.关于城市的信息

任务内容：有一个信息窗口会告诉你这些城市都有哪些建筑，人口和城市满意度水准。点击上面的[百科全书]，第4个栏中就是信息窗口。你能把这个信息窗口的名字说给我听吗？

完成条件：[关于城市的信息]回答问题

任务奖励：经验值100、物品精灵武器箱子5

5.这里很危险

任务内容：给包括你在内的队伍中的5名以上人员准备好武器，然后再来找我。建议你充分地利用刚才告诉你的[市场]。

完成条件：[5]个佣兵装备[武器]

任务奖励：经验值100、金币1000、物品武器精炼石[初级]5

6.提高装备性能

任务内容：在物品栏中，用右键点击精炼石，会弹出[精炼]窗口。如果想要精炼，要有完全相同的两个同精炼等级装备，而且还要有1个以上的精炼石。现在试着精炼一个武器吧。

完成条件：精炼任意物品

任务奖励：经验值150、金币1500、物品复活药[初级]5

7.传染病

任务内容：进入[黄河遗址]之前，建议你先去拜访[扁鹊]先生。肯定会对你有所帮助的。

完成条件：完成[扁鹊]的[这个到底行不行]任务

任务奖励：经验值150、金币1500、物品生命力恢复剂[初级]10

8.一个请求

任务内容：你去[黄河遗址]深处的[八卦之屋]。消灭[魔窟的短弓手]、[魔窟的弓手]和[魔窟的长弓手]，收集他们身上的20块[八卦纹样竹简]。



完成条件：八卦纹样竹简（20/20）

任务奖励：经验值300、金币3000

9.秘密

任务内容：跟别人谈论秘密时，最好使用悄悄话。当对方在旁边时，用右键点击他就可以使用悄悄话，而且也可以在下方的对话窗口中用[/t 对方姓名想说的话]的方法使用悄悄话。你做一遍试试。

完成条件：同其他使用者用悄悄话进行交流

任务奖励：经验值250、金币1500

10.魔窟的恶灵射手

任务内容：我觉得这个[魔窟的恶灵射手]可能会知道一些核心情报。你能帮我调查吗？就当救济一个可怜的历史学家可以吗？总是求你帮我，对不起……[魔窟的恶灵射手]应该住在[八卦之屋别馆]。

完成条件：[魔窟的恶灵射手]消灭（1/1）

任务奖励：经验值300、金币3000、物品初级魔法书箱子10

11.饶恕

任务内容：现在你去找[扁鹊]先生吧。请你转告他，说我为一直隐瞒事实的行为向他表示道歉。他会告诉你下面要做的事情。

完成条件：完成[扁鹊]的[最后一个]任务

任务奖励：经验值350、金币3500、物品复活药[初级]10

12.负罪感

任务内容：就像[扁鹊]先生说的那样，[雪香]姑娘和[西域巫女]之间有一些关系。反正平定那儿的线索就在你和[雪香]手中，一切就全靠你了。你去找[雪香]姑娘吧。

完成条件：对话：[雪香]

任务奖励：经验值250

雪香（SulHyang）

1.你是谁?

任务内容：谢谢你。请替我向[扁鹊]先生说声谢谢。我提供的制药法非常麻烦，没想到做得这么好。

完成条件：临时治疗剂（1/1）

任务奖励：经验值250、金币2000、物品复活药（初级）5

2.伙伴一直是我的肩膀

任务内容：你可以在[百科全书]栏的[佣兵信息]中进行确认。请打开[佣兵信息]窗口，查看各佣兵的详细信息。呃……比如，你看一下[见习枪兵]。

完成条件：在[百科全书]→[佣兵信息]中查看[见习枪兵]

任务奖励：经验值250、物品复活药（初级）5

3.他们今后将会……

任务内容：虽然目前还用不上，但你要为他们的[转职]做好准备。伙伴们转职时，需要支付一定数量的特定物品作为代价。你会一点一点的得到这些物品。就是那些隐隐发光的灰色结晶……嘿嘿，这个结晶叫什么名字

呢？

完成条件：[他们今后将会……]回答问题

任务奖励：经验值250、物品诱惑咒术书[初级]3

4.千万要小心

任务内容：见过[黄河遗址]入口附近的那个巨大的石像吗？有一些[狂暴小狐狸]在那里出没。那些狐狸可能也染上了遗址里的传染病。居然能感染非人的生灵……请消灭12只狂暴小狐狸。

完成条件：[狂暴小狐狸]消灭（12/12）

任务奖励：经验值250、金币2500、物品侦查咒文书[初级]3

5.了解对方阵营

任务内容：想查看敌人的阵营，要在非战斗状态下使用这个咒文书，然后用右键点击想要查看的敌人就可以了。你现在最好先试一下。

完成条件：[侦查咒文书]使用后可查看怪物的详细信息

任务奖励：经验值250、金币2500、物品漩涡咒术书[初级]3

6.可惜的一点

任务内容：好了，现在请回去找[扁鹊]先生。对了，抽空去找那个小心眼儿的[司马迁]先生，告诉他我不会在意以前发生的事情。呵呵，他就是这么腼腆……总之，现在先去找[扁鹊]先生吧。

完成条件：完成[司马迁]的[饶恕]任务

任务奖励：经验值300、金币3000、物品漩涡咒术书[初级]5

7.可怜的西域巫女

任务内容：呵呵！事已至此，我也没勇气跟你一起进去。求你帮我消灭我那可怜的朋友[西域巫女]，别让她继续痛苦了。而且作为证据，请带来[西域巫女的法杖]。你到[黄河遗址]最深处的[室内庭院]就可以找到她。而且一定要破坏那台装置。虽然它已经坏过一次……

完成条件：西域巫女的法杖（1/1）

任务奖励：经验值500、金币10000、物品龙宫装备箱子5

8.如果想了解更多情况……

任务内容：[松江]附近住着一位故交，他叫[胡雪岩]，他会需要你的帮助。呵呵，总之非常感谢你。希望我们下次在更好的情况下见面……

完成条件：对话[胡雪岩]

任务奖励：经验值400

扁鹊（PienChueh）

1.正在调查中

任务内容：不用担心患病，帮我做一件事情。进入[尧舜神殿]里面消灭[天行武士]或[天行斗士]或[天行战士]，帮我收集20个[甲骨碎片]！

完成条件：甲骨碎片（20/20）

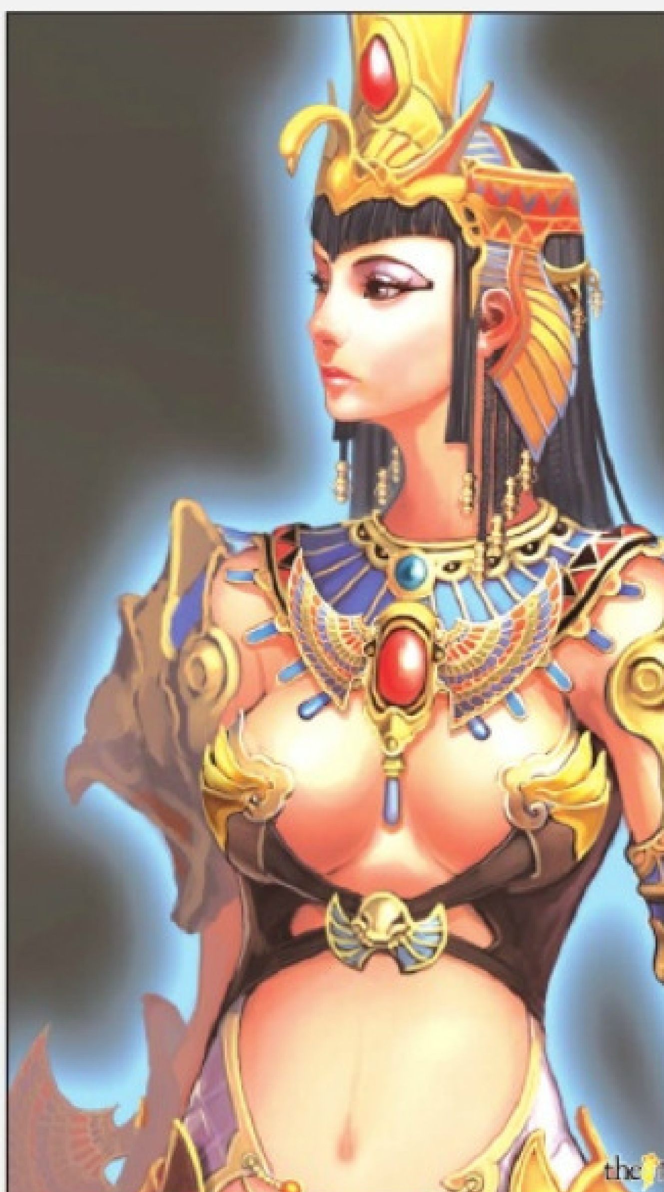
任务奖励：经验值150、金币2000

2.辅助材料

任务内容：不足的材料就是[人参]。麻烦你能帮我找来10棵[人参]吗？你可以在[市场）上购买或到[尧舜神殿]捡一些过来！

完成条件：人参（10/10）

任务奖励：经验值150、金币2500、学到制作技能药物制作



3.查查技能等级

任务内容：顺便再打开[我的信息]栏的[技能信息]窗口。看看刚才学习的制药技能是否在里面！

完成条件：我的信息→打开技能信息窗口

任务奖励：经验值200

4.制作的基础

任务内容：来！接下来制作10个生命力恢复剂[初级]。在刚才打开的[技能信息]窗口中，按下[药物制作]技能，就会显示当前可制作的物品列表。准备所需材料，输入数量，点击[开始制作]。你必须去战斗并且用胜利提高完成度，当完成度达到100%时，左上角会出现“领取”的提示。材料都在这上面，我也就不啰嗦了！

完成条件：生命力恢复剂[初级]制作[10/10）

任务奖励：经验值200、金币2000、物品成长灵药[初级]5

5.这个到底行不行

任务内容：你带着这个药去找[雪香]姑娘。我想你可能在[黄河遗址]入口附近见过[雪香]姑娘。她是非常美丽的咒术师。

完成条件：完成[雪香]的[了解对方阵营]任务

任务奖励：经验值200、金币3000、物品成长灵药[初级]5

6.好像明白了一些

任务内容：但，还是感谢他们能如实地回答。其中当然也包括你。现在我要继续制作那个药！呢，这次缺少山茱萸。麻烦你尽快帮我找来10个山茱萸。提示：你可以在城市内的市场买到。

完成条件：山茱萸（10/10）

任务奖励：经验值350、金币5000、物品成长灵药[初级]10

7.最后一个

任务内容：尤其是成群结队地游荡在城市周围的[野猪]最为贪婪。请帮我消灭野猪15只以上。

完成条件：[野猪]消灭（15/15）

任务奖励：经验值350、金币5000、物品自动战斗咒文书[初级]3

8.要做标本调查了

任务内容：据我所知，[龙宫正门]附近有[龙宫守卫]或[龙宫近卫长]等警备兵力。去消灭[龙宫守卫]或[龙宫近卫长]，收集20个[污染的盔甲碎片。

完成条件：污染的盔甲碎片（20/20）

任务奖励：经验值550、金币4500、物品解毒剂[初级]10

9.啧啧！

任务内容：为了得到更好的疗效，这次我会制成高浓缩状态，需要你帮我收集材料。最重要的材料是[人参]。这次需要的量比较多。收集30棵就差不多了。事不宜迟，你赶紧去市场买回来！

完成条件：人参（30/30）

任务奖励：经验值3500、金币9000

10.转交临时治疗剂

任务内容：赶紧去治疗那个可怜的[童子僧]吧。啧啧……

完成条件：完成[童子僧]的[……]任务

任务奖励：经验值3500

16级：龙宫任务（主线）

张衡（ZhangHeng）

1.需要砂铁

任务内容：研究进度还算可以，因为不断在修改，所以有几样材料已经不够了。而且我还要在这儿组装装置。嗯……我不能分散注意力。你能替我到[市场]购买1块[砂铁]吗？打开购买物品窗口，在失别中选择矿物，然后在旁边的栏中搜索，这样就可以看到正在出售的砂铁。

完成条件：在桩市的市场中购买1个[砂铁]

任务奖励：经验值450、金币3500、物品复活药[初级]5

2.有效的物品处理方法

任务内容：到[市场]打开[出售物品]窗口。在你的物品栏中选择要出售的物品，在写上单价和数量后，登记物品就可以了。来，你先去登记刚买来的[砂铁]，然后再来找我。

完成条件：在桩市的市场中摆放1个[砂铁]进行贩卖

任务奖励：经验值500、金币3500、物品旋涡咒术书[初级]2

3.为了调查而打怪

任务内容：你去[海底广场]消灭15只[水龙马]。然后要详细的向我说明消灭那些家伙时的发现。

完成条件：[水龙马]消灭（15/15）

任务奖励：经验值500、金币4000、物品包子30

4.很为难的受托

任务内容：但也只能硬着头皮上了。

完成条件：可疑的鳞片[1/1]

任务奖励：经验值1200、金币6000、物品瞬间移动咒文书[中级]

5.不安的参谋2

任务内容：你现在就去找[赵高]。向他动手也可以，只要让他老实呆着就行。

完成条件：完成[赵高]的[别太嚣张！胡雪岩！]任务

任务奖励：经验值1500、金币7500

6.制作花镜

任务内容：想要制作高质量的花镜，就要用[水晶]制作镜片。这种精细的工作要消耗很多[水晶]。你能帮我找来10个[水晶]吗？我想至少能成功一个。

完成条件：水晶（10/10）

任务奖励：经验值3500、金币9500

7.寻找精制铁块

任务内容：麻烦你帮我找来1个[精制铁块]。

完成条件：精制铁块（1/1）

任务奖励：经验值3500、金币10000、物品生命力恢复剂[高级]10

8.神秘的花镜

任务内容：现在你可以拿着[花镜]回去了。我这儿还有事要忙……

完成条件：完成[爱西斯]的[奇怪的文字]任务

任务奖励：经验值3500、金币10000

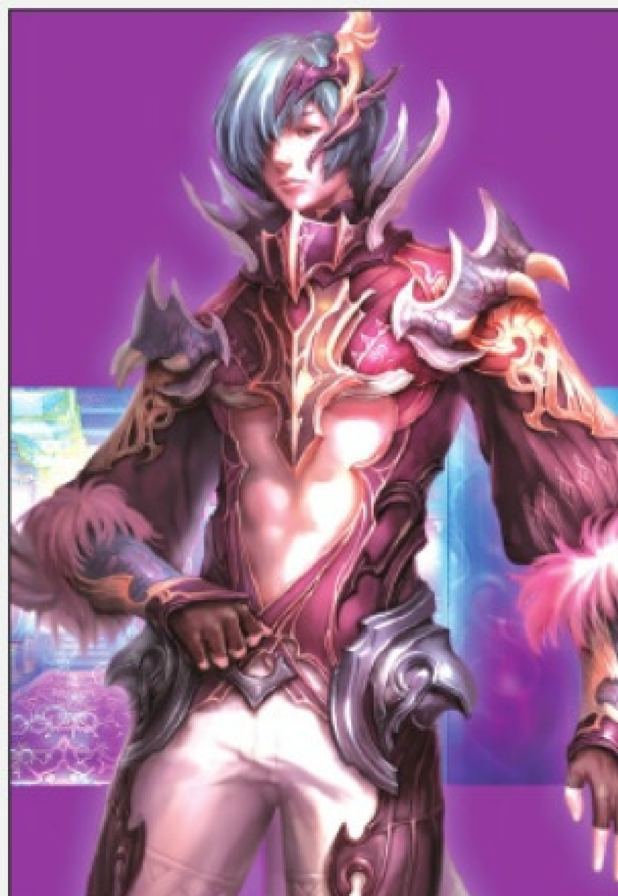
胡雪岩（HuXue-yan）

1.狂暴的水獭

任务内容：我正想开辟通往[龙宫]的商路。但是[雌水獭]一直在啃坏堆积在海边的物品，造成了不少损失。请帮我消灭15只那些讨厌的畜生。

完成条件：[雌水獭]消灭（15/15）

任务奖励：经验值350、金币3000、物品魔力恢复剂[初级]10



2.要严格管理金钱

任务内容：去危险的地方之前，最好将身上的钱存到银行，这样才不会有后顾之忧。那么，现在就去银行开设银行帐户，再存上至少2000金币后再回我这来吧。之后我将交给你下一个任务。

完成条件：储存[2000]金币到银行

任务奖励：经验值400、金币3000、物品游涡咒术书[初级]2

3.龙宫的秘密1

任务内容：但[张衡]先生毕竟不能独自完成所有的工作，所以需要你去帮忙。例如，收集材料或采取标本等工作，然后再回来找我。让你去帮忙是因为只有你才能胜任，可千万别想成是让你去跑腿啊。

完成条件：完成[张衡]的[为了调查而打怪]任务

任务奖励：经验值450、金币3000

4.龙宫的秘密2

任务内容：你能帮助[扁鹊]先生调查龙宫的生态环境吗？路程可能会有点远，所以我想指点你一个好的方法。城市里面有一个[旅行管理所]。合理利用旅行管理所，可以轻松地在城市之间移动。虽然要花一些钱，但与浪费的时间相比，还是很划算的。

完成条件：完成[扁鹊]的[要做标本调查了]任务

任务奖励：经验值500、金币4000、物品复活药[初级]5

5.要保持积极的心态！

任务内容：使用旅行管理所或使用食品只是很小的一个例子。如果它不够，不止是食品，连包括技能在内的各种情报的传授和捐赠也会遇到困难。希望你能借此机会把它牢牢记住。平时会自动积累，在使用旅行管理所或食品时需要用到的东西是什么？

完成条件：[要保持积极的心态！]回答问题

任务奖励：经验值500、物品包子20

6.锅盖师的警告信

任务内容：你去收集这些[锅盖师]的情报，至少要收集到第1阶段。你可以通过亲自消灭它们的方式，或通过其他了解这些家伙的玩家传授获得这些恶棍的情报。两种方法中你可以任选一种。他们一般聚集在[龙宫正门]附近。

完成条件：获取[锅盖师]的[基本信息]

任务奖励：经验值600、金币4500、物品成长灵药[初级]10

7.龙宫近卫队队长的威容

任务内容：打败[龙宫近卫队队长]，他们就不敢再这么嚣张了！我相信你可以打败龙宫近卫队队长。有没有信心？

完成条件：[龙宫近卫队队长]消灭（1/1）

任务奖励：经验值600、金币4500、物品初级物品箱

子10

8.不安的参谋1

任务内容：那个[赵高]性格本来就有点扭曲，既爱耍小聪明又贪婪，自从他去过[龙宫]之后，这些毛病变得更严重了。但从目前形式来看，[赵高]掌握的情报对我们非常重要，所以你要千方百计地从他嘴里得到情报。等你回来以后，我会给你奖励的。

完成条件：完成[赵高]的[漂亮得想把它们杀掉]任务

任务奖励：经验值650、金币4500

9.给恶人以笑脸

任务内容：你用过[信箱]吗？你可以在[社区]菜单中找到。利用信箱功能，你可以给远方的人发送物品、钱和小纸条。甚至对方不在线也照样可以使用。来，试着用一下这种便利的[信箱]功能。随便给某人发送1件以上的物品。

完成条件：通过信箱向任意一人发送物品

任务奖励：经验值700、金币5000、物品旋涡咒术书[初级]5

10.得力的伙伴1

任务内容：已经轻松跨过20级了吧？我猜你也知道可以招聘新的伙伴了。如果你的队伍总人数达到6名，心里是不是更有把握？

完成条件：自己和佣兵的数量合计：（6/6）

任务奖励：经验值850、金币5000、物品武器精炼石[初级]5

11.古代文明的痕迹

任务内容：[龙宫]的[青龙]们肯定受到了奇怪力量的影响。这次你要消灭[幼年青龙]和[青龙]，收集[可疑的鳞片]20个。

完成条件：可疑的鳞片（20/20）

任务奖励：经验值900、金币5000

12.稍微思考一下

任务内容：你最好也先放松一下。[巴州]有个叫[崔凉]的人。听说不久前，他因为山贼的事情非常烦恼，或许你能助他一臂之力。

完成条件：对话[崔凉]

任务奖励：经验值900、金币5000

13.受托分析

任务内容：我给你一个鳞片标本，你把它交给[张衡]先生，委托他分析一下。据说那台机器可以正常工作了，我想应该能分析出什么结果。

完成条件：完成[张衡]的[不安的参谋2]任务

任务奖励：经验值1000、金币6000

14.龙王的近卫队

任务内容：你能先去消灭[龙王亲卫队]吗？亲卫队可能在[龙宫内部]的某个地方。

完成条件：[龙王亲卫队]消灭（1/1）

任务奖励：经验值1000、金币7500、物品初级物品箱子10

15.得力的伙伴2

任务内容：既然大伙儿的实力都有所提高，最好再给他们[转职]。佣兵转职一般要使用[灰色结晶]。现在你能带来至少1名以上的2转以上佣兵伙伴吗？

完成条件：转职到3转的佣兵数量达到（1/1）名

任务奖励：经验值1000、金币7500

16.镇压叛乱

任务内容：[龙王]的住处叫[灵德殿]。路上多注意安全。如果是真龙王，你可以尝试跟它对话，如果是冒牌货，要千方百计消灭它。

完成条件：假龙王的如意珠（1/1）

任务奖励：经验值2500、金币25000、物品吴哥窟装备箱子5

17.谢谢你的帮助

任务内容：他叫[阇耶跋摩]。我猜他的身份应该很高，但不知道具体的情况。最近突然没了他的消息，而且还从那儿的中心城市[金边]附近的[吴哥窟]遗址传来不好的消息，所以我很担心他的安全。呵呵，想要出发了是吧？祝你一路顺风，自己照顾好身体。

完成条件：对话[阇耶跋摩]

任务奖励：经验值1000、金币8000

赵高（ZhaoGao）

1.饿得两眼冒金星了

任务内容：我不会提太过分的要求。我现在饿得两眼冒金星了！只要你给我5个包子，我就一五一十地告诉你。这个要求并不过分吧？

完成条件：包子（5/5）

任务奖励：经验值650、学到制作技能食品制作

2.吃是天下第一大事

任务内容：既然提到了制作食品，你就现场做10个[包子]试试。嘿，我不会跟你讨要的。不会是不知道怎么做吧？嘿嘿……还是让我告诉你吧。打开[百科全书]的[物品信息]，在[食品]中找[包子]，会出现很大的一个[制作]按钮，之后就看你自己的了。

完成条件：包子制作（10/10）

任务奖励：经验值650、物品复活药[初级]5

3.你也不想饿肚子吧?

任务内容：并不是多做几次就能提高制作技能。在积累一定程度的经验后，要经过专门技能员的技能水准认可。顺便说一句，你可以把[食品制作]技能提升到2级吗？从原则上讲，应该向正在旅行的食品工匠学习，但10级以下可以找住在[寮洲]附近的[蔡伦]学习。

完成条件：学习[食品制作]到[2]级以上

任务奖励：经验值650、物品旋涡咒术书[初级]2

4.想穿一件衣服

任务内容：你不觉得我穿的衣服很破旧吗？这次希望你送我30匹[粗糙皮革]，我想拿它做一件暖和的皮衣。之后我再继续给你讲故事。其实一点都不贵，是不是？

完成条件：粗糙皮革（30/30）

任务奖励：经验值700

5.漂亮得想把他们杀掉

任务内容：虽然两个我都想见，但我更喜欢[龙宫剑姬]。去！去收集那傲慢的[龙宫剑姬]的情报，至少达到1阶段以上才能回来见我！啊，想象那些傲慢无礼的美丽生灵们在你手下流着无助的血泪死去……我全身都舒坦了！简直要飘飘欲仙了！

完成条件：获取[龙宫剑姬]的[基本信息]

任务奖励：经验值700、物品复活药[初级]5

6.别太嚣张！胡雪岩！

任务内容：使用方法很简单！在物品栏中使用[瞬间移动咒文书]，然后在[城市信息]或[迷宫信息]中，选择想要去的地方，按下[瞬间移动]就可以了。使用咒文书后，试着用瞬间移动随便去某个地方看看。对了，如果[能量]不足，可能无法正常移动，所以要注意！以后别说我没提醒你啊！

完成条件：利用[瞬间移动咒文书]移动

任务奖励：经验值1500、物品龙宫装备箱子5

18级：僧侣雇佣任务（D级佣兵任务）

僧侣慧佳（MonkHuike）

1.普渡众生

任务内容：为了救济苦难的众生，能否施舍一点呢？南无阿弥陀佛观世音菩萨……

完成条件：米（50/50）

任务奖励：经验值50、金币500

2.寻回弟子

任务内容：施主能不能帮我找找我的徒弟呢？贫僧的徒弟叫做慧林。

完成条件：对话[慧林]

任务奖励：经验值50、金币500

3.[组队]元武的仇

任务内容：施主，这个请求只有您才能做。请消灭影子魔女，告慰元武的冤魂吧。

完成条件：元武的遗物（7/7）

任务奖励：经验值1000、金币10000

4.把消息转达给元昊

任务内容：虽然我已经了断了尘世的一切，可是和他们的友情无法割舍。请将这个消息告诉元武的弟弟元昊。他会非常高兴的。

完成条件：完成[元昊]的[慧林]任务

任务奖励：经验值1300、金币150000、物品慧佳的介绍信1

慧林（Huilin）

1.丢失的念珠

任务内容：可是我有件担心的事情。师父要我把念珠始终带在身上……可是我不小心丢掉了！我也不知道到底丢到哪里了。或者，您能帮我找回念珠吗？我觉得可能是被周围的狐狸叼走的。我不想爸爸回来时候找不到我，所以没法离开这里。

完成条件：破碎的念珠碎片（30/30）

任务奖励：经验值200、金币3000

2.爸爸什么时候会回来呢?

任务内容：您能帮忙找找我爸爸吗？就这样在这里一直等，师父肯定会责怪我的。元昊叔叔可能知道爸爸去了哪。爸爸的名字叫元武。

完成条件：元昊的信件（1/1）

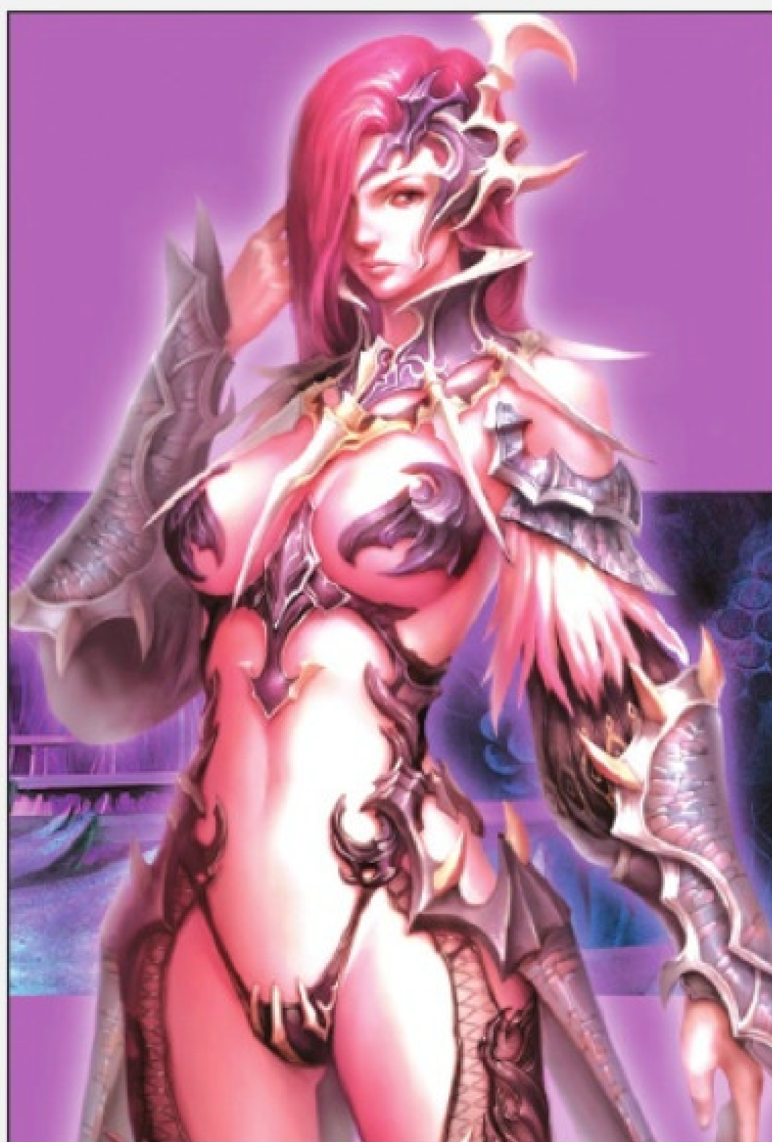
任务奖励：经验值200、金币3000

3.请转告给师父

任务内容：对不起！再帮我一件事吧。能转告我师父跟他说我去见我爸爸了，叫师父再等会吗？真的谢谢了！

完成条件：任务对话：[僧侣慧佳]

任务奖励：经验值50、金币500



元昊（YuanHao）

1.[组队]元武的日记本

任务内容：您能去帮忙查一下哥哥的消息吗？哥哥以前很喜欢写日记。哥哥如果发生了什么事情的话，肯定能在那里的妖怪身上找到哥哥的日记本的。八卦之影可以通过八卦之屋角落的秘密通道进入。注：[八卦之影]是难度非常高的迷宫，最好组队前往。任务失败时会自动返回到迷宫入口。

完成条件：抓裂的日记本（20/20）

任务奖励：经验值200、金币3000

2.请转告悲剧吧

任务内容：在遥远的少林寺里，有位和我们两兄弟很亲密的大师，叫做慧佳。哥哥的儿子很小时就跟着他一起修行。得把这消息转告给慧佳。

完成条件：对话：[僧侣慧佳]

任务奖励：经验值50、金币500

3.慧林

任务内容：我有个办法。从哥哥的日记本里按照哥哥的字体写封信给他。在信里再装进哥哥的遗物，那样……孩子可能会放心地去另外的世界。

完成条件：对话[慧林]

任务奖励：经验值50、金币500

23级：山贼扫荡任务（支线）



崔凉（CuiLiang）

1.消灭山贼

任务内容：我看你身强体壮，想来会比较有本事，能不能帮我们教训那些山贼呢？从这里住西走，很快就可以找到他们。

完成条件：[山贼]消灭（50/50）

任务奖励：经验值1000、金币3500、物品援军咒术书[初级]5

2.给点颜色瞧瞧

任务内容：沿着你刚才去过的路再住里走，就会出现山贼们的巢穴。他们的头领叫做[山贼头目裴勋]。怎么说呢……总之这家伙肯定不是软柿子，好好使用刚才给你的[援军咒术书]吧。

完成条件：[山贼头目裴勋]消灭（1/1）

任务奖励：经验值2500、金币5000、物品猪肉料理30

激情一夏，我为梦想狂——《梦想世界》暑期活动攻略

火舞艳阳，期待你的夏日，来一起狂欢吧，演绎激情一夏。《梦想世界》特别推出系列暑期活动，花样迭出，新奇好玩，让我逐个为你介绍吧！

一、蜂窝A计划：蜜蜂出巢飞扑来，招蜂引蝶最刺激。

（一）活动时间：7月2日~8月13日

（二）活动地点：明月镇“梦想招财树”（59，131）

（三）活动要求：等级≥30级，每天VIP 5次，非VIP 2次

（四）活动介绍：

此活动全民参与无需收益，由单人完成，与“梦想招财树”交谈，有机率掉落“祝福果”“飞行旗补充包”等物品，也可能进入战斗，战斗死亡不扣除经验。此外，随机触发以下任务：

1、寻方问药。勇敢的你，不小心给蜇了，想痊愈便要寻方问药，或用指定的10级装备代替，不过所获的经验及抵用金会减少。

2、走为上计。当愤怒的蜂群一拥而上时，你还是走为上计的好。跑跑更健康，到达指定场景，绕上几个圈，直至提示完成任务，经验便到手咯。

3、万蜂之王。假如触发Boss“万蜂之王”，组上5个VIP便能挑战，神圣的蜂王同时只接受一个挑战，直至被打败。你切勿小瞧了武艺不凡的蜂王，建议组上有实力的队伍，同时注意配合和策略，先易后难逐一击破。打败“万蜂之王”后，可获得经验、抵用金，还有机率获得聪灵果、兽诀等。

二、萤火虫之夜：最初烂漫犹忆记，萤火漫天映夏夜

（一）活动时间：7月2日~8月11日，每天晚上20：00~24：00。

（二）活动地点：萤火森林。

（三）活动要求：等级≥30级，无需收益时间。

（四）活动介绍：到明月镇萤火仙子“夏灵”处领取萤火口袋，前往萤火森林捕捉，用萤火虫向“夏灵”换取祝福并赠送好友。

注意事项：

1、右键点击萤火虫进行捕捉，所携宠物有机率增加经验，同时有机率获得“聪灵果”“修炼宝箱钥匙”，或可能触发战斗。



2、每天每人只能领取一次萤火口袋，一只萤火口袋只能装50只萤火虫。

3、每10只萤火虫可换一次祝福，每人每天限换5次。最好找个投缘的异性赠送祝福，赠方与受赠方均可获得大量抵用金，若为同性则双方所获抵用金将会大大减少。

4、当收到的祝福数达到99个时，可换取特色称谓，此外，8月11日活动结束时，所收祝福数排名前三位的人还能获得大量抵用金。

三、深海潜水：燃情夏日海底游，可爱乌贼无处藏

（一）活动时间：6月18日~8月20日，周四及周日全天开放。

（二）活动地点：幻境海岸“般渔”（87，17）。

（三）活动要求：等级≥30级，组成5人队伍，需要开收益时间。

（四）活动介绍：与幻境海岸老渔夫“般渔”对话，以潜入深海捕捞乌贼，可获得大量经验及抵用金，捕捞完毕有机会获得“祝福果”等，还有一定的活动积分，当日活动积分最高的队伍还能获得额外的奖励。

（五）注意事项：1、每天5次每次10回合，第一个回合为防御，每三个回合为一间隔，第4、7、10回合要将乌贼打晕并使之变色。



2、乌贼的珍稀程度按照赤、青、蓝、紫、粉、金划分，越珍稀的乌贼，获得的分数就越高。

3、建议开天阵，携带攻宠，捕捞开始后，指挥分配好目标，并将之打晕。乌贼被打晕后，会随机变成任意6种颜色，人或宠物每追加一次攻击，则依照上述顺序变化一次。

四、昆虫总动员——爬上爬下满地找，虫虫宝贝逗你玩

（一）活动时间：6月18日~8月20日。

（二）活动地点：明月镇“昆虫迷”（93，93）。

（三）活动要求：等级≥30级

（四）活动介绍：给予“昆虫迷”标本或标本集，获取经验、抵用金及道具。

（五）注意事项：

1、须捉虫制成标本。寻找“奇异小草团”或“奇异草团”，它们出没在每个国家的二、三级城市，以及各城市之间相邻的野外。点击进入战斗画面捕捉即可，勿携带有反击、刺甲类的宠物，以免将草团反弹死。捕捉成功可获得飞行旗补充包、各类石头、昆虫标本等奖励。

2、标本有“蟋蟀”，“知了”、“蚂蚱”3种，将所得的标本交予“昆虫迷”，可获得经验及现金、抵用金的奖励。从“昆虫谜”处领取空白标本集将标本制成集交给他，可获得大量经验、抵用金，还能获得“优质奇香果”等，但再次领取要间隔3天。

除了以上的四种活动外，还有“西瓜大作战”，剪病枝，除害虫，拔杂草，驱赶西瓜大灰郎，智斗大胃王，总之玩闹达人什么都能玩，总能玩出新意思。

总而言之，《梦想世界》就是要你好玩，玩一下赚不完，不仅是经验道具的奖励，更多的是让你快乐每一天。玩不尽的活动，耍不完的欢乐，尽在梦想世界！

《乱世英杰》即将公测 顶级装备 新鲜玩法等你体验

激情七月，《乱世英杰》里的乱世儿女们，你们将开始为乱世而战！

从夏至开始，黑夜时间逐渐变长，似乎这也预示着在《乱世英杰》的世界里，大家将会用更多的时间和精力去打拼一片属于自己的天地，而这正是"狼烟初起"吹响了征战的号角。作为国内首款以仙幻武侠为题材的MMORPG网游，它将会从这个炎炎夏日开始，承载起玩家所有的快乐与激情！

为迎接《乱世英杰》在8月1日的正式公测，将在近期推出的全新版本会给众玩家带来耳目一新的感觉，这不仅仅是个乱世，它更是个处处都会出英雄的乱世。



"皇帝的赏赐" 荣耀的光环

有什么能比得到皇帝的赏赐更荣耀的呢？

"皇帝的赏赐"就是本次更新中增加的众多任务中最为诱人的任务。"皇帝的赏赐"是由一系列的任务组成：从帮御史送信给瓦希•星火到最后把药交到皇帝钦差手中，告诉瓦希•星火眼下的状况，完成这一切你所需要的不仅仅是勇气，更多的是坚持不懈的毅力和执著。当然，完成这个任务也会获得相当丰厚的奖励，毕竟这是"皇帝的赏赐"，意义可非同一般，雷霆之锤、撼地之杖、紫蝎弩、血色匕首。只要你能顺利完成任务，这些顶级装备都会收归囊中，更为意义重大的它可是"皇帝的赏赐"，较之其他任务，它的优势在于它更像是一种荣耀，更像是你头顶上的光环，不管走到哪里都会令人羡慕。





除此之外，还会有更多像"皇帝的赏赐"一样精彩的任务等着你去完成：收集狮子皮、保护京城安定、维护永安的稳定。今年的夏天比往年都要热，也让你的莫名郁闷更是火上眉梢，那就呆在家里，开着冷气，将怨气都发泄在《乱世英杰》的全新任务上，打得越爽，任务完成得也越high，得到的奖励也越丰厚。

新鲜内容 抢先知道

对于新鲜的事物玩家们从来都是来者不拒，正因如此，这也是玩家最为可爱之处；此次版本的更新会一次让玩家可爱到底；究竟是什么样的新鲜内容会让玩家如此可爱，这也从侧面体现所更新的内容其本质也是可爱诱人的。

国战、城战：攻城拔寨的事情在任何游戏中都是玩家们乐此不疲的嗜好，同样在更新版本后的《乱世英杰》中，国战与城战是本次更新的一大特色；铁骨铮铮的你，何不想追随自己的国王、城主去征服一片又一片的领地，只有这样才能证明你的实力，也只有这样才能让对手闻风丧胆、望而却步；不过古往今来，只要是战斗，都有成王败寇之分；胜利了，请一定要戒骄戒躁，因为不久之后又会有人来向你宣战；失败了，也请务必不要心灰意冷，要知道鼓足勇气，只要坚持胜利终究会属于你。种种的种种，无须多言，这就是国战与城战的魅力，是你我都无法抗拒的，因为你我都想让自己让别人知道我就是这乱世里的真英雄。

玄妙树副本，玩家们是再熟悉不过了，但每每玄妙树副本刷出来的Boss掉落的套装都是0 属性，在本次版本更新后，玄妙树副本Boss的掉落套装将会增加套装属性，对于玩家来讲，此前的埋怨与不满都会在此次更新后得到满意答复。

盛夏血瓶折扣大奉送，在此次更新后，凡在NPC处购买中瓶以上的红蓝血瓶，以及回血膏，其价格都将会是原来价格的一半；折扣活动的推出，无形中鼓舞了玩家去PK、任务、打怪的积极性，玩家不会再为在作战中因为血瓶有限而有所忌惮，没有后顾之忧的战斗会让玩家体会更多、更加刺激的战斗乐趣。

在游戏的世界里，挑战从来都是硬道理，宁愿站着死也不愿跪着活，而挑战也从来都是没有极限的。在任何游戏中，等级的差别，等级的压制一直都限制着低等级向高等级的挑战，而《乱世英杰》在研发之初就决定打破等级压制的束缚，在本次更新中，更是将原先的级别差从原先20级提升到30级，从而提供给低等级玩家更为广阔的对抗空间和挑战极限。

8月1日，《乱世英杰》正式公测，让我们拿起手中利刃，为乱世、为英雄、为荣耀踏上新的征程。官网：www.fu16.com

《成吉思汗》三大经验副本终极攻略

成吉思汗

《成吉思汗》的副本系统，是不同于其他网游的很有特色的副本系统之一。率先倡导了专本专用的独特理念，把副本系统分成完全不同的各个专用副本，如打钱专用的金矿洞副本、刷水晶的千佛窟副本、刷龙眼石的战神墓副本等等。每个副本的打发和获得物品完全不同，可以真正做到想去打什么，就有什么的领先理念。今天我们特意选出《成吉思汗》三大经验副本，分别是20级可进入的副本囚笼岛、40级可进入的副本和氏璧和60级可进入的财神殿，掌握了这3大副本的攻略，等于你可以在练功的道路上飞速前进。

囚笼岛：

囚笼岛副本是第一个专业的经验副本，它由3个连续关卡组成，虽然副本进入条件低，3个人就可以挑战了，但是3人挑战的难度实在太大，所以建议大家最好将队伍组满后再进。至于队伍成员的职业配置问题，最好是1武士，2萨满，3高伤害输出职业，为什么这样搭配？其实原因很简单，请接着往下看。

进入副本之前，可以前往王城NPC“万事通”处接取囚笼岛“收集宝物”任务，只要你将副本完全刷穿，此任务可轻松完成，又有高额的经验及声望奖励，建议大家先领取任务再进入副本。



囚笼岛副本第一关相对容易，先杀死阶梯上的“魔龙军团精锐”，然后再全力攻击Boss“狮心王”即可通关。

副本第二关囚笼城堡有两个Boss，一号中型龙杀手锏是产龙蛋，二号Boss“青璃”攻击很高。在杀第一个Boss的时候，建议武士与萨满配合，将Boss吸引住，另外三个高伤害输出职业，全力先把龙蛋消灭。虽然龙蛋孵化成小龙需要一段时间，如果不迅速杀掉，后果就是小龙满天飞，最终导致团灭。

副本第三关龙穴也同样有两个Boss，分别为蝠鲼与三头龙。蝠鲼喷出的群毒绝对是这个Boss最厉害的招数，不过还好大多数职业都有自己的解状态的技能。

至于终极Boss三头龙，建议玩家在打三头龙的时候注意他喷火的时候使用冲撞、点穴等导致晕眩的技能都可以打断三头龙的喷火状态，打死这个Boss只是时间问题。

最后需要说明，要想顺利通过囚笼岛，治疗和配合很重要。尤其是第三关二号Boss前的小怪，对于治疗来说压力很大，所以要想顺利通过囚笼岛的考验，萨满很重要。所以在这里预祝大家早日通过囚笼岛的考验。

和氏璧

40级即可进入的中期经验副本，同囚笼岛一样有三环。

第一关东海海眼。应该注意的是Boss大白鲨鱼会吃掉身边的小鲨鱼给自己加血，所以刷出来的小鲨鱼一定要第一时间干掉。每杀掉第一环副本里任意6只怪，就会刷出一只小鲨鱼，刚好这个数字是普通没有多彩宝石镶嵌的职业，最高群攻的数量。所以非常考验武士的拉怪，每次刚好6只，打完就回头杀小鲨鱼，节奏打好了，第一环根本没难度。

第二关和氏璧，在这里将能看到许多熟悉的历史人物。如董卓、宇文化及、吕布等，每个人都有自己的野心，浩瀚星空中闪烁着一排排天机文字，战场就山谷和氏璧顶端的方圆之地。这一关共8个Boss，别看数量多，但都是送经验的，而且没有小怪。别以为没有小怪大家就可以放松，对于40多级没有装备基础的玩家，Boss的伤害还是很高的，如果队伍里有两名萨满的话，打这块的时候会轻松些。

第三关金銮殿，紧张的车轮战。该副本有个最难的规则，就是不能让小怪刷新满50人，不然自动宣告任务失败。1个Boss占10个人，一共8个Boss。在Boss未倒下前，小怪会不断刷出，因此在清理小怪保持50人以下的同时，优先推倒Boss是最佳方案，否则玩家将失去第三关的高额经验。

财神殿

60级即可进入的目前经验副本里最难的一个，但随着70级玩家日后不断的增多，不论是刷经验还是刷异兽的人将越来越多。财神殿共分3环，分别是：财神殿，虚空幻境，侏罗纪。

第一环，一进去，往右边开始打，团队攻击不高防御不高，切忌引多怪打，另外，“随军先知”不用打，打到上面，摧毁炮台（须在限定时间内，不过时间还算充分），击垮山顶的火炮后，刚才一路清掉的小怪，又会重新刷新。需要一路清回去，直到地图左侧的Boss点。这里有个小窍门：当你站在悬崖边上的时候，可以看到山下的小怪，此时，远程职业可以直接打到山下的小怪。

第二环：进来后，会看见一个“道士”。跟着道长走，他每停下一次，会刷新一批怪物一直刷，出现30秒怪，全攻30秒怪。所有小怪刚一出来时，都是黄色的名字（非主动攻击）。当黄名怪刷新出来后，若是一定时间内没有将其成功杀死，则会满血，之后变为红名怪（主动攻击）。所以，为了效率，大家要先打红名怪，后打黄名怪。记住：跟着道长走！

第三环：普普通通的打法一直打下去，从入口处，到最终Boss处，这条路上，会出现Boss：幽灵剑齿虎。幽灵剑齿虎，出现位置不固定。大家拉怪时，小心不要把它也一起拉到了。记住：剑齿虎会群攻。击败最终Boss铁甲霸王龙 后，会随机出现九旋战神。此地的战神，多为“骑射”战神。大家要注意解毒。

最后祝愿大家都经验多多，等级高高，能抓到属于自己的坐骑。

经典的延续 模拟人生网游《人生OL》8月上线

备受关注的《人生OL》日前又爆出消息。上海扬博网络科技有限公司目前透露，《人生OL》即将在8月开启不删档内测，此外，《人生OL》的开放内测工作也已经处于冲刺前夕的最后阶段。

《人生 Online》是扬博网络科技有限公司自主研发的国内首款3D模拟经营类网游，以模拟经营单机游戏机制为底层，加上流行的社区互动模式，打造以种植、养殖、经营、社交为主玩法的拟真线上人生。丰富的社会分工、有趣的生活系统和拟真的财富积累、社会阶层设定,完全从模拟经营类用户的需求出发，游戏中用户可以经历各种不同的人生，实现人生梦想，体验现实中无法拥有的各种乐趣。

经历过2次技术测试，如今，《人生Online》将正式进入不删档测试阶段。

乐趣无穷，经典模拟人生的网络元素新提炼

《人生OL》拥有丰富的职业分工，分为5个大系、数十种职业专精，更通过对经典单机《模拟人生》和牧场物语的网络化，从培育花草，到放牧牛羊；从养殖家禽，到捕捉昆虫；从都市丛林的townhouse，到风光无限的大陆庄园。这一切，都是玩家们乐此不疲的生产乐园。

与此同时，《人生OL》还将时下最流行的开心网互动养殖放牧系统殖入游戏系统中，玩家们通过互相帮助、偷抢等等来实现财富的积累，引入各种生产技能，随机的意外事件和邻里纠纷系统让现实世界原本枯燥乏味的重复劳动变成网络世界的无限乐趣。

富甲一方！品味专属于你的网络庄园生活

《人生OL》独创基于家园进行生产、经营、社交的娱乐系统，首度在网游产品引入家园的概念，致力于为用户打造出真正家园的感受。将社区划分为地块概念，每个用户都能通过自身的经营和买卖得到属于自己的土地，从而开始营造自己的家居。





从最开始的养鸡放羊，到后面的原野山洞副本探险，从垂钓院子里的金鱼，到采集遗落在沧海桑田里传说中璀璨明珠，随着玩家等级技能的提高，更多高等级的任务和玩家都将一一呈现在用户的面前。

游戏更引入现实社会中的邻居概念，用户



在游戏中不再是孤零零的一个人，可以与自己心仪的MM和知心的朋友比邻而居，随着关系亲密的提升，还能实现一起同居的甜蜜理想。

家园系统将让用户的财富积累获得释放，获得极度炫耀感，用户相邻的概念让这种满足感无法放大。

网络虚拟现实的重现，庞大拟真经济系统的虚拟城市

人生OL的使用Gamebryo引擎，无论是表现力还是运行效率均达到国内先进水平，更引入城市实景概念，游戏中每一个场景地图建筑，均为实景实地考察拍摄网络还原重现，为用户提供一种身临其境的感觉，从上海新天地到三亚海滩到陶渊明的桃花林，均在游戏中得到逼真体现，亦幻亦真。



人生OL构建了庞大细致的经济生产系统，高度仿真现实社会的商业模式，从最初的生产种植，到加工协作，再到商业买卖，一系列的连锁社会大分工职业模式，提供数十种职业选择。

总体协调的生产经济关系，实现全体用户的职业线上大分工，构筑出完善的经济需求网络。职业分工丰富，需求与供给无处不在。而复杂的科研系统，让玩家可以通过科研，创造出独一无二的产品，从而垄断整个市场。而生产过程需要各个职业的玩家彼此交流协助分工，构筑出一个环环相扣的真实仿真网络生产系统。

玩家可以在游戏中自由开设自己的店铺，整个店铺经营从最初的的定价到物流贩卖，全部交由玩家自行操控，整个市场控制经济系统全部由市场供求决定，犹如一个网络3D虚拟化的淘宝交易平台。

火热速递！《梦幻诛仙》评测抢先看



好游戏都是相似的，烂游戏各有各的烂法。我只看了一张游戏截图之后，就坚定的认为《梦幻诛仙》是一款好游戏。还记得4年前在看《诛仙》这部小说时，我就想如果把《诛仙》小说改编成一款2D回合网游一定是款很好玩的修仙游戏，果不其然，完美时空这就推出了以《诛仙》小说为背景的《梦幻诛仙》！作为一名2D回合骨灰级玩家，我非常幸运的在第一时间得到了内部测试账号！哈哈！好了，废话不多说，让我带领大家先去体验下这款被众多玩家期待已久的大作！

超低游戏配置　摆脱硬件困扰

首先介绍下《梦幻诛仙》的游戏配置：

基本配置	
PC	需求
操作系统	Windows 7/Vista/2003/XP/2000
CPU	Intel 赛扬 800MHz 处理器
内存	256M
显卡	TNT2 /32M 显存
声卡	Windows 标准兼容声卡
硬盘空间	2.5GB
其他支持	DirectX 8及以上版本
推荐配置	
PC	需求
操作系统	Windows 7/Vista/2003/XP/2000
CPU	Intel P4 1GMHz处理器
内存	512M
显卡	Geforce2 MX 400/32M 显存
声卡	Windows 标准兼容声卡
硬盘空间	2.5GB
其他支持	DirectX 8及以上版本

看完《梦幻诛仙》游戏配置，你是不是松了一口气？从基本配置上来看，完全符合了现今主流的电脑配置，甚至在显卡方面要求仅为TNT2 /32M 显存，这么低的配置要求能呈现《梦幻诛仙》宣传中的好画面吗？这个疑问驱使我马不停蹄的下载、安装，耳听为虚，眼见为实！画面行不行，还是要真进游戏才知道。

质的飞跃　2D回合画面新开始

下载、安装、登录……即将要进入游戏，我竟然有点紧张，虽然一再告诫自己不要对2D回合游戏抱太大希望，毕竟现在市面上所有的2D回合都是《梦幻西游》的复印版，可在看到《梦幻诛仙》宣传的时候还是狠狠的动了下心。

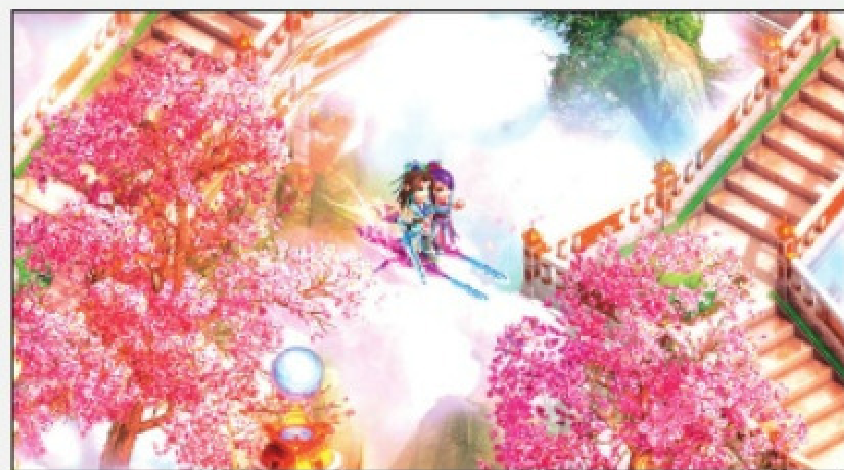
在迫不及待地完成建立选择人物之后，《梦幻诛仙》终于展现在我面前……人来人往的河阳城充满着小桥流水人家的恬静和婉约，楼台亭阁、青瓦白墙透着浓浓的古典韵味，微微绽放的荷花随风轻轻摆动，就像置身于画卷之中，意境十足，好一个《梦幻诛仙》的世界！再来看看细节部分，从建筑上的雕刻到路边随处可见的花草都栩栩如生，而城中河道水面波光粼粼，甚至还能清晰地呈现出玩家的倒影，这样的画面表现能力已经获得了我心底的第一认可。

飞仙系统　非同寻常

感受完画面，我自然直奔主题：飞仙系统。如果说我对《梦幻诛仙》有十分关注的话，那其中三分肯定来自于“飞仙系统”，在2D回合中怎么飞？怎么实现无障碍飞行？飞行过程感受如何……这么多疑问已经缠绕在我心中已久，今天就要揭开！

说起飞行，很多人都在3D网游里体验过，但2D网游至今没有一款游戏能实现，之前的2D网游也都仅仅只能实现漂浮移动和平面移动。这跟2D游戏基础设置有一定关系：2D网游由于只有X轴和Y轴，表现力受到一定的局限，尤其是表现空中物体的时候。在很多2D的单机/局域网/网络游戏中，都会涉及飞机、鸟、飞龙、城楼等游戏元素，为了表现这些元素“在空中”的效果，最简单有效的方法是为它加一个影子，以及把这些元素调得离X轴更远一些。出色的游戏设计师，可以通过各种手段使这种“立体效果”显得更逼真，但无论如何，那些在“空中”或城楼上的物体，和在“地面”或城楼下的物体，永远在一个平面上。但《梦幻诛仙》采用全新顶尖EPARCH 2D引擎制作，全面应用了3D技术优化，引入了“多相位空间”技术，在2D游戏中提出“高度”概念，首次在2D引擎中实现了真实飞行。打破传统2D网游的简单悬浮飞行模式，真正在2D网游中实现了“跨越障碍”，玩家不仅能感受到视觉变换，还能真实体会到在空中飞行的空间感。

这会儿大家肯定想问怎么样才能飞行呢？我就不妨先透露些吧，玩家只要在游戏中完成飞行任务，交完任务之后即可获得飞行法宝，点击法宝就能实现踏宝飞仙啦！不过，飞行任务什么时候才能接？飞行时间和距离有没有限制？这个就容我卖个关子，自己去游戏中探索吧！什么都说了，游戏的趣味性也降低了。



从超低的配置要求、精美的画面到首创的飞仙系统，它们每一个都给我惊喜，而《梦幻诛仙》中更多的游戏内容还等我去体验：智能NPC、神兽宠物、近千种的门派技能，未来体验如何？我将及时与大家分享！

伊苏战记疾速版公测 人性化改变全方位解析

作为东方幻想ARPG游戏的鼻祖——伊苏单机系列游戏谱写了在艾蕾希亚大陆数千年的史诗。而艾蕾希亚大陆之后的命运如何，一直是广大游戏Fans关注的焦点。

如今由日本FALCOM与韩国CJI的共同研发，传承了伊苏丰富的世界观和故事背景，同时具有这浓郁东方"FANTASY"色彩的史诗级网络游戏——《伊苏战记online》正式登陆中国，并由天希网络技术有限公司全力运营，将伊苏的故事继续谱写下去。





经典PRG游戏改编的网游《伊苏战记》全新疾速版即将公测，带来翻天覆地变化。

2009年7月29日，五大更新同时开放，等级上限提高，更多技能，更高装备；火之领域开放，新圣地新挑战；界面大变脸，简洁中显大气；背包分类系统，物品管理更高效；任务提示系统，简洁方便。

配合本次的疾速版公测，还将开启新区服，同期五大活动"坐骑送现金道具送，新服双开双倍双爆"，全速引领《伊苏战记》疾速版公测开启。

全新改变1：等级开放至76级

等级上限调整至76级，随之而来每个种族，每个职业更多更炫的技能；更强力更高级的装备。已经满级的玩家朋友，将再次面对升级的挑战。冒险、挑战在伊苏大陆永不停止。

全新改变2：火之领域三大圣地开启

新开放圣地，又名火之领域，共有爱佛露丝圣地、贝勒依兹圣地以及弗雷尔圣地。

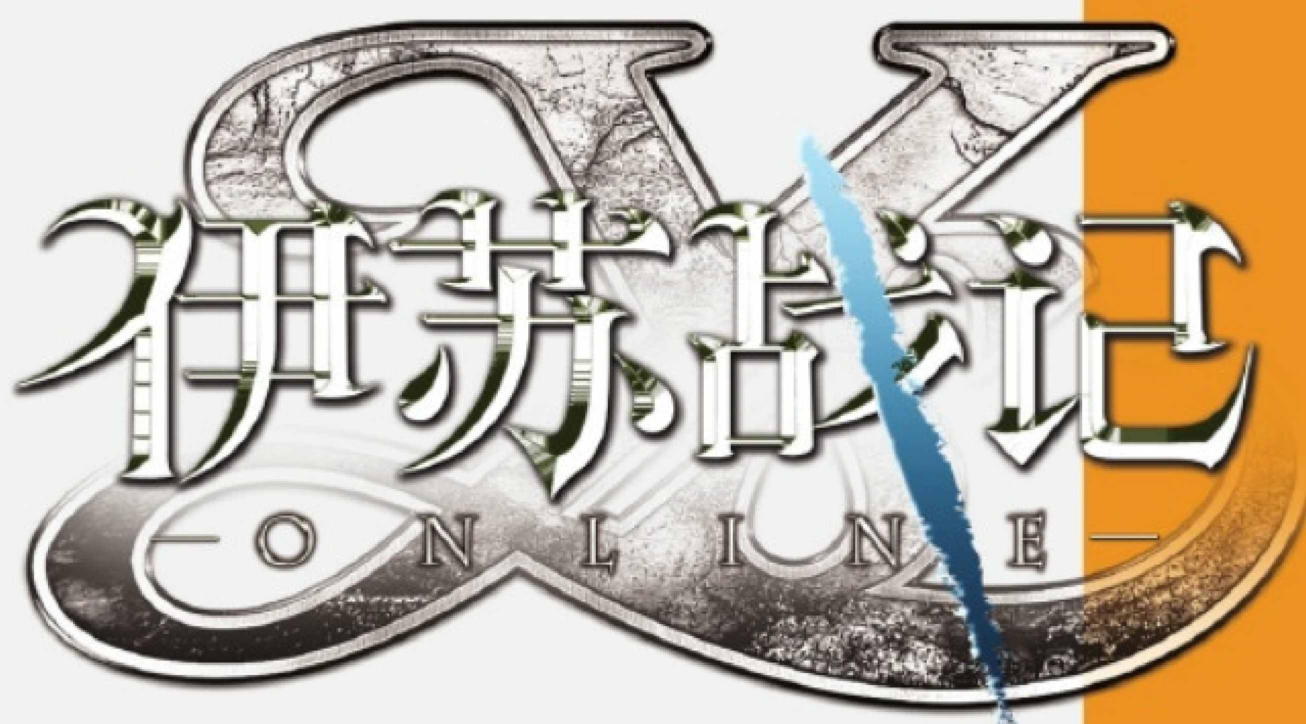
圣地全新挑战，全新的火属性圣地，通过击败圣地守护者，占领圣地，可以获得更多圣地功能，各种属性能力的加成与更多武器装备的制造。

全新改变3：UI界面大变脸



疾速版《伊苏战记》所有界面全部更新，包括角色创建、游戏操作界面，更简洁的架构，更直观的视觉。

深邃的黑色搭配半透明的质感，雅致清新，



将《伊苏战记》亮丽画面更大限度的展现在玩家面前，视觉更佳，操作也更为方便。

全新改变4：新增加背包分类系统

物品背包与卡片背包共同加入"分类""详细分类"，简单点击按钮，便可将背包内物品或卡片详细分类显示，真正做到一目了然，不再需要一个背包从头翻到尾。《伊苏战记》人性化设计为每位玩家做到每个角落。



全新改变5：新增加任务提示系统

方便快捷的任务提示窗口，玩家可以通过简单的操作将需要的任务提示通过透明窗口的形式显示在游戏界面内，在您完成任务的路上为您提供全程实时指引。既不影响进行任务，又兼顾任务完成状态，可谓简洁方便。



全新活动：坐骑送现金道具送，新服双开双倍双爆

五大活动，同步上线。新服老服各有千秋，共同狂欢。其中以新服中双倍经验+双倍暴率最为实惠，辅以新人冲级、升级得奖励等多活动；还有老服、新服兼有的圣地争夺活动，攻占圣地得超强"魔君召唤卡"。

2009年7月29日，全新疾速版《伊苏战记》正式公测，五大更新搭配五大活动，带来全速刺激体验，爆发夏日最高热力。2009年7月29日，全新伊苏大陆，诚邀您来探险！

上天入地成仙手册 《开心》飞升精华版呈现

传说，飞升成仙是上天对于凡人的考验。只要顺利通过考验，便可修成正果列入仙班，成为拥有点石成金、腾云驾雾等各种神仙法术的仙人。通常这个考验称为“渡劫”，是所有修行之人的必经之路。



积极备战争夺成仙第一人，激烈天劫挑战体验飞升仙侠比拼，《开心》全新开放的新版本“飞升成仙”无疑为花花世界再添精彩。普通的切磋对战已经无法准确的经验玩家实力，而天劫成仙成为了百万玩家新的试炼场，对于技能搭配、幻兽实力、装备战斗力等的综合评定，将成为你步入仙界的首要任务。

脱胎换骨：做任务、升等级、迎战天劫

凡人修仙是以凡胎肉体修成仙人境界，因此《开心》修道成仙，当然也有初级入门“门槛”。当人物等级达70级后，便有元婴显化，通过不断修炼，可使人物等级和元婴不断强化升级，具有更加强大的能量。元婴不但可以穿着装备、进行属性加点，还能在人物牺牲时主动出征，为你争取胜利做二次努力。据《开心》最新天庭规定，修行者等级和元婴等级修炼到一定程度就必须历经“天劫”。不错，人物等级达到130级，元婴等级达到130级是挑战天劫的飞升前提。



天将降大任于斯人也，在“渡劫”成仙之前，修真主线任务可是通往飞升挑战的“通行证”。只有逐一完成任务面板中的修真主线任务，符合飞升等级的玩家才能接受天劫挑战，飞升前期备战才算是大功告成。同时，修真主支线任务也有不少惊喜重赏，海量经验、装备等奖励一样都不少。不但让你在第一时间获得升级经验，在任务途中，还能从妖兽身上夺回世间的遗失宝物，比如追加或是精品等装备。完成修真主支线任务后，即意味着你可以向天庭进军了。

位列仙班：登仙台、送祝福、全民成仙

飞升成功，将带给你无上的荣耀，还将带给你更多实力属性的全新变化。在挑战九重天劫时，每通过一关意味着完成一部分的仙人转化，此时你将获得1点的自由属性点和经验值奖励。连闯九关成功，即可获得9点的自由属性点。同时挑战成功后，意味着你终于可以登入仙台列入仙班，可邀请好友、族人，一起进入专属的飞升观礼地图，见证你的飞升成仙。



上天入地飞升成仙，《开心》全新版本开放，飞升新玩法一触即发。新手入门，即时享受1288元的升级福利，轻轻松松保送115级。现在，花花世界南天门已经在百万玩家的呼声中全面开启，正等着勇敢者前来挑战。快一起来玩吧，不要错过今夏最火热的花花世界！

修真试炼：过九关、战天王、得道飞升

人物、元婴达到130级，完成修真主线任务后，你将可以随时到南天门，向“九重天劫”发出挑战。“九重天劫”顾名思义，共分九层，每层都有神兵天将把守，每一关中还伴有天雷霹雳。你不但要经受天雷的考验，还要连续攻破西方广目天王、北方多闻天王、东方持国天王、南方增长天王和托塔天王的强势防线。只要你一次性闯过九关，打倒五大守护，那么恭喜你，成功挑战了，从此做个不食人间烟火的仙人了！





“九重天劫”一次性闯过就可以飞仙得道，但任一关挑战失败就算“渡劫”失败。届时你将会在“九天劫阵”的庇护下，打入花花世界原籍所在的省级地图。并会交给你一个任务物品，使用后可以回到师门。回到师门再重要开始待飞升任务，以另僻蹊径，出奇制胜悟出一条全新的成仙之道。同时，成功挑战成为神仙的玩家，还能获得仙庭派发的神秘大礼，助你火速提升实力。P

《开心》官方网址：kx.91.com

百万富翁之旅《指环王OL》工匠系统揭秘

魔幻3D网游巨作《指环王OL》不但将鲜活、真实的中土世界带到玩家身边，更有工匠、房屋、音乐等多种特色供玩家体验。其中最受玩家欢迎的，便是多达十种之多的工匠系统。在《指环王OL》中，不但为喜爱自己做东西的玩家准备了多种配方，更有独特的工匠任务、工匠副本等，让《指环王OL》的粉丝们一次玩个够。

十种工匠职业 七种工匠行业

《指环王OL》工匠职业技能笼统的可以分为两类，采集技能和制作技能。工匠职业共含十种：厨师、农夫、伐木工、珠宝匠、裁缝、冶炼师、勘探师、学者、锻造师、木工。而这十种工匠职业又分别构成了不同的工匠行业。



在《指环王OL》中共设七种工匠行业，分别是护甲匠、探险者、武器匠、修补匠、自耕农、山林人和史学家。每一种工匠行业对应不同的三种工匠职业。玩家在经过一系列的新手任务后，都可选择这七种工匠职业中的一种，作为自己该角色赚钱和自给自足的生存需要。

工匠职业先睹为快

厨师

“偶尔休息一下品尝精美的食物，能使人忘却长途旅行的疲劳。厨艺这看似不起眼的天赋却能成为冒险带来莫大的帮助。”





作为《指环王OL》中的厨师，可以解决食物这个旅行中的大问题，特别是那些爱吃的霍比特人。厨师制作的食物可以提升你士气和能量的恢复，并且还能给你的基本属性带来增益，比如力量和活力。农夫可以用他们的技能在广大的中土世界里寻找未加工的食物，在厨师商人那里你也可以直接买到不少。

如果你正好有个厨师朋友，记得把找到的那些食物原料都留给他，不然你就只能继续啃商店里那些又干又硬的旅行干粮了。

珠宝匠

“简单的配饰加上闪闪发光的石头，这就是珠宝手艺的诀窍。非凡的装饰可以成就非凡的气质，一个伟大珠宝匠的作品可以堪称艺术。”

作为珠宝匠，可以用自己的精湛技艺为冒险家们制作更多精美的饰品。项链，戒指，耳环，手镯，这些饰品可以赋予冒险家们更多的属性，另外一些闪闪发光的东西甚至能使人战胜巨大的恐惧。勘探师可以采集珠宝所需的金属矿石，通过加工就成了制作珠宝的必备材料。其他一些材料可以通过珠宝匠商人买到。

如果你正好有珠宝匠朋友，记得把分散在世界各处的宝箱中宝石的原石留他们。想要闪闪发光的饰品们，找他们就对了。

裁缝

“一个熟练的裁缝可以用普通的布匹制作简单的衣服，随着技巧的提升，他们制作的衣服不但华丽而且还能有效地保护穿戴者。”

裁缝制作的护甲部件可以有效保护穿戴者并提升他们的能力。裁缝使用的材料从普通的布匹到精灵的丝绸。随着技艺的提升，裁缝可以制作更加华美且实用的衣服来迎合每个冒险家的需要。伐木工可以为裁缝提供煮过的兽皮作为制衣的材料。兽皮可以从中土世界的各种动物身上获得。

木工

“木工都是制弓的能手，但是他们能做的东西不仅仅只有弓，其他还有杖、矛，包括其他木质的兵器。”

木工制作的主要材料当然是木头。猎人和贤者，甚至是守望者都会在武器上依赖木工。不过在制作武器时他们也会用到一些金属材料，比如矛。除了武器，木工还在房屋装饰上占有自己的一席之地，各种木质家具都是木工制作的。伐木工砍伐的树木可以提供木工制作绝大多数的材料供给。需要砍伐更高级的木材就需要更高级的伐木技能并去更高级的地图。

学者

“学者收集残存的失落学识并解释他们的奥秘，这无疑让它成为最神秘的工匠职业。他们可以制作用来提升其他工匠成功几率的卷轴，还有可以提升团队的作战能力卷轴。另外有用的药剂和女士们喜欢的染料也出自学者之手。”

学者可以制作用途各异的卷轴，药剂，染料和其他一些有用的道具。人形生物有可能会掉落学者需要的古物，在一些遗迹或者废墟里学者还可以通过自己的搜索技能来发现这些古物。学者可以使用“搜寻孤寂”技能来寻找古物，所以在制作时学者通常不需要其他工匠来提供帮助，但他们所需的材料相比其他工匠来说更加稀少。

《刀剑英雄》野外拾遗副本攻略详解

【刀剑英雄】野外合击副本攻略详解

隋朝末年，人主无道，以致朝纲混乱，民不聊生。上界为了拯救天下百姓，特意在九州各处安置山神石像，受一方黎民香火，从而保一方平安。天下苍生因此躲过灾难无数。

然而好景不长，各处山神石像附近，不知何时竟然聚集了一大帮猴妖，它们在首领野猴王的带领下，对前来祭奠山神的百姓大打出手，并抢走了用于祭奠的祭奠果，还和一些小妖勾结，盗取人们的贵重物品。

人间正道，朗朗乾坤，岂容区区猴妖肆意妄为？为此，九州各地的隐秘村村长特地广发英雄帖，邀请天下英雄前来相助，铲除妖魅。



知己知彼，百战不殆

俗话说得好：知己知彼，百战不殆！在豪杰们征讨猴妖前，有些事情是必须知晓的。

首先是“知己”。这群猴妖敢于公然与上界旨意作对，实力自然非同小可；所以前去除妖的豪杰们修为一定要高于40级，否则很容易遭来杀身之祸。还有，正所谓“双拳难敌四手”，面对成群结队的猴妖，各位大侠们切不可贪功冒进，需组队4人以上方可成行。

其次是“知彼”。每天晚上19：30~23：30，猴妖们都会大举进犯山神石像，驱逐并攻击四周的百姓。这些行恶的猴妖们根据实力与地位的不同，分为四大类：实力孱弱但为数众多的普通猴子、实力一般的野猴统领、实力强悍的金猴与实力恐怖的野猴王。普通猴子与野猴统领本领一般，不足挂齿；金猴血多防厚，而且能够召唤巨石进行群体打击，血少的朋友记得及时补血；野猴王的杀伤力比金猴还高出一个档次，除了拥有召唤巨石的技能外，还能将目标击晕，端的可怕得紧。





在“知己知彼”后，相信大家已经作好了充分的准备，买上足够的红、蓝药，就可前往各大城镇隐秘村村长处，斩妖除魔了。

大战群猴

刚来到山神石像附近，就会有一大片的猴子们飞奔而来。这群猴妖是由普通猴子与野猴统领组成，数量虽多，但很容易对付。猴妖们被击杀后，会掉落祭奠果，队员们将其拾取后，可以在山神石像处替村民进行祭奠，祈求平安。



当祭奠次数达到50次时，精英级Boss金猴会出现。此时，队伍应集中火力，将金猴击杀。战斗时一定要小心金猴的召唤巨石技能，此招威力极大，半血以下的玩家很可能直接被秒杀；因此，保持较高的生命值是很有必要的。

将金猴击毙之后，玩家们可以获得大量经验以及高级技能秘笈。与此同时，猴群们卷土重来，再次袭击玩家们队伍。继续击杀普通猴妖们，继续拾取祭奠果，继续祭奠山神石像；当祭奠次数达到100时，第二个金猴会出现。此后，每逢祭奠次数达到50的倍数，都会有新的金猴出现与玩家对战，一直到第10只金猴出现，方才结束。

随着第10只金猴倒下，副本终极Boss野猴王终于按捺不住，亲自上阵。野猴王实力虽强，但却只能孤军奋战；玩家们以众击寡，激战之后定能取胜。野猴王会掉落高级技能秘笈与高级装备打造图等珍稀宝物。

另外，整个战斗过程中，与猴妖们勾结的拾遗小妖会在第4、6、8批猴群刷新时出现，它们挑着神秘的宝物袋子，满地图飞奔。这群小妖的身手相当灵活，玩家们必须将其逼至场景边缘，方能顺利击杀。

不染凡尘 欢快封神

腾讯游戏年初公布的横版过关网游《封神记》终于开启封测，这款作品有两点最值得关注，一是在“横版风”中出现的它究竟与其他横版游戏有何不同；二是如何体现“封神”两字。



“欢快”封神榜

根据游戏体验，《封神记》与同是腾讯旗下的DNF不同，并没有过度强调打斗感，上手非常容易，完全不需要横版游戏经验。当然，随着等级的提高和对手难度的增加，也不会让玩家“一招先吃遍天”般地“傻打”下去，招式的选择、跑位等也都有其要求，但总体来说并不是如同街霸、KOF那样“挫招”、看判定。

只要玩上10分钟，就可以明显感觉到，卧龙工作室对《封神记》的定位就是“轻松娱乐”可以理解为一款“横版休闲MMORPG”，如果您是一名超级喜欢格斗感的玩家，这款作品并不是上上之选，但如果您喜欢横版游戏、又不想花费过多时间和精力去研究复杂的“打斗”系统、不喜欢时刻神经紧绷的话，则可以来试试这款作品。

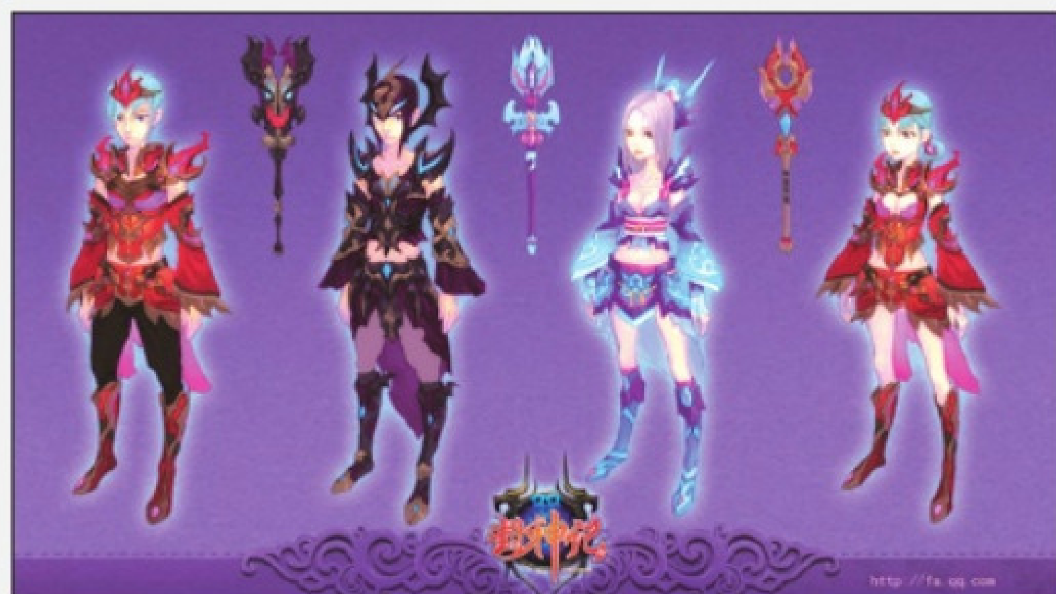


另外值得书写的便是对“封神”两字的解读。

说起“封神”，就会想到那个萧杀并且玄妙的世界，两军对垒撕杀震天这是肃杀，仙风道骨各显神通则是玄妙。如前文所说，《封神记》的核心思想是“轻松娱乐”，且在《封神演义》基础上又有所架空，所以这部作品弱化了“肃杀”之意，强调了“玄妙”之感，从出生杀小兔子到面对第一个Boss，似封神又非封神，可以概括为“欢快版”的封神世界。

而“玄妙”之感则通过画面最直接地表现出来。《封神记》画面以鲜亮、彩色为主基调，角色模型在写实与卡哇伊之间，官方称之为“唯美”，笔者更愿意定义为“顺眼”，并且十分注意“景深”的运用（比如很简单的远方一朵云），可以通过画面马上向玩家传递出游戏希望渲染的气氛。

另外给笔者最大的感触便是“人机交流”。我们知道，神仙往往在高处俯视众生，脚踏祥云不染凡尘，一般会以“汝今日……”“此等妖孽……”等作为开头之语，《封神记》中则在某种程度上对“神格”进行低调处理，相对增添了不少“人性”，主要体现在对白之上，各路神仙经常会对初入仙境的玩家大力褒奖和鼓励。当然玩家并不傻，知道“好话”不能当饭吃，也不会真的以为自己就多么多么棒，但这种对白确实可以营造出一种“欢快”封神的游戏氛围。没那么多条条框框，没那么多繁文缛节，就是最简单、最直接的娱乐体验。



不剧透的小介绍

对有兴趣进入《封神记》世界的玩家来说，任务攻略未免过于剧透，所以对基本知识进行一点简单介绍，虽然封测时间不长，一些细节也不是最终版本，不过大致方向应该不会再有改动。

《封神记》中共有4个职业，分别是御剑、狂刃、天羽和道玄。其中御剑可以理解为防御力突出的战士，狂刃是在阴影中发动攻击的盗贼，天羽是擅长远程的弓箭手，道玄则是精于攻击和治疗魔法的法系职业。

御剑的缺点是魔法防御较低，狂刃血量较低，天羽物理防御较低，道玄正如你所想，物理防御、血量都偏低。



这是一个很常见的职业系统，中规中矩。

到达12级时候可以通过任务得到道具“高级捕兽索”，当怪物血量不多时，使用道具便可捕捉怪物作为你的宠物，这里要注意，根据怪物类型不同，需要玩家进行“战宠”或“骑宠”的设置。

关心《封神记》的玩家一定知道这款作品有一个“法宝”系统，游戏中的法宝需要找NPC进行鉴定，鉴定结束后才可以装备在法宝栏并得到法宝技能。

以上便是对《封神记》的简单评测和介绍，总结一下的话，这是款以“封神”为背景、以“轻松”为主题，注重玩家交流互动的横版MMORPG。P

中国力量 漫步者连获德国媒体三项大奖

最新消息，漫步者（Edifier）音响产品凭借优异品质，近期连续在三家德国媒体获奖。其中S5.1（国外型号S550）获得HardwareLuxx杂志的优秀硬件奖；S2.1(国外型号S530)被PCgameshardware（PC游戏硬件）评为测试冠军；S2.1M（外销型号S330）则当选为在线杂志Gamers Agains Rejection的银奖。在素以严谨著称的德国权威媒体上连获大奖，充分展现了漫步者的技术实力。

在HardwareLuxx杂志的优秀硬件奖评选中，S5.1产品的竞争对手是两个世界级音箱品牌Teufel和JBL，而漫步者S5.1最终脱颖而出。HardwareLuxx杂志的评语说：漫步者S5.1在各方面都无懈可击，拥有强大的低音功能和一对设计精致的卫星箱。其重低音炮适合放于大房间中，声场开阔，声音也变得悠扬。Teufel以性价比为优势，而漫步者S5.1则有更好的音质表现。



漫步者S5.1（国外型号S550）

另一款漫步者经典的S2.1(国外型号S530)被PCgameshardware评为测试冠军，测试成绩为1.64（1是最高，4是最低）。在这项评比中，漫步者又一次击败Teufel！PCgameshardware对这款产品的评价是：漫步者为客户提供了数字线控器（Teuful并不具备），还可以连接不同声源；漫步者震撼的低音与Teufels相比更丰富一些；S530拥有优质的中音，你甚至可以听到钢琴家在演奏时手触碰键盘的声音；其木质箱体比Teufels 的塑料质音质相比更为美妙，声音细节也更为丰富。



漫步者S2.1（国外型号S350）

S2.1M（S330）一直是漫步者S系列产品中最受用户关注的产品之一，这款产品的超高性价比为它赢得了大量人气，德国在线杂志Gamers Agains Rejection的评价也充分证明了这一点：该设备没有让消费者的任何希望落空。时尚的远程控制，即使在四十平米的房间中，也一样拥有强大的低音和逼真的音效，性价比极高。



漫步者S2.1M（国外型号S330）



S2.1M（国外型号S330）当选为在线杂志Gamers Agains Rejection的银奖

在稍早之前的媒体测评中，另一款漫步者最新的e20产品也获得了德国CHIP杂志的高度评价，CHIP杂志评价这款产品是“集高品质，优雅的设计，美妙的声音，触摸功能等融为一体”的2.0音响系统，并在5分制的评价中给漫步者e20给出了4分的成绩。



漫步者E20

作为国内多媒体音响市场的领导品牌，漫步者依靠长期积淀的技术与创新实力，近年来屡屡获得国际大奖，并成功占据海外市场，表现非常抢眼。尤为值得提及的是，不同于传统中国制造的代工或低价策略，漫步者一直在海外市场推广定位中高端的Edifier自主品牌。多次在海外媒体获奖，证明了漫步者品牌已经被越来越多的国外市场所认可，更证明了中国品牌完全拥有在全球市场与国际品牌相竞争的实力。在金融海啸席卷全球，中国制造遭受重创的今天，漫步者的国际化品牌策略更值得借鉴。

学游戏动画技能 圆大学梦——上海大学CIA数字艺术招生启动

昔日的落榜生，今日在创意游戏产业翱翔的白领一族——这就是上海大学CIA，带给众多学子的“蜕变”。

谭江天，高考落榜生做过装修等工作，在上大CIA经过一年的系统培训后，就职于上海某著名法资游戏公司设计3D人物，入职起薪即达4000；李凯、刘刚、张从军等学员，则被另一家著名动画公司“挖走”，待遇是包吃住+底薪3000左右……

又是一年高考结束，不少落榜的学生都在为以后做打算，是选择复读，还是选择网络大学，抑或职业培训？其实，无论读大学，还是学技术，这只是一种形式而已，最主要的目的都是为了以后能找到一份理想的工作。

致力于打造就业“加强版”的上海大学CIA，正是你实现高薪就业之梦的桥梁！

品牌名校教学质量保障

上海大学是全国重点大学，校长是著名科学家钱伟长。自2003年以来，上海大学成人教育学院联合著名数字艺术教育机构CIA，一直坚持用重点大学的规范教育资源融合优秀数字艺术企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。6年来上大CIA培养了5000余名高端游戏动画人才，办学规模在国内名列前茅。

2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，由上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。

“上大CIA”已经成为国内极具影响力的知名数字艺术教育品牌。

高考失利不要紧：选择一所好大学

对于广大应届高考考生来说，选择到上海大学就读是一个不错的选择。在这里即可享受到国家正规高校的优势教育资源和规范的教学管理，接受高校文化的熏陶，又可以克服传统高校重理论轻技能的缺点，接受来自一线制作专家的指导，真正学到岗位技能。

学生入学后，还可以报名就读高等教育网络大专课程，通过考试，可以获得国家认可的大专文凭。实现学历技能双丰收！

在校即开始赚钱　被知名游戏企业录取

上海大学CIA的学员不仅可以在校期间就获得一线企业的实战技能训练，还有机会直接参与企业商业制作，日前，上海某知名游戏公司的游戏策划负责人在接受采访时说，公司近日将上大CIA学员李敏同学的多幅游戏场景作品纳入其中。该游戏策划人认为，“尽管这位学员尚未毕业，但这些作品均体现了较高的商业价值，这样的实用型人才正是目前游戏企业所急需的。目前，李敏同学已经和该公司提前签定了就业协议。

[友情提醒]：上海大学CIA数字艺术09年秋季招生：限额150人

国家211工程重点大学——上海大学成教学院2009年秋季数字艺术专业研修班招生计划已经面向社会公布。本次招生将限额150人。其中游戏影视动画专业50人，游戏程序设计专业50人，视觉时尚设计专业50人。本次招生主要对象是应届高中毕业生，职业高中、中专、技校毕业生（文理兼收）。成绩优秀者优先，免试入学。报名者须经招生办公室审核择优选择，招满为止。学制为一年制和两年制，开学时间分别为2009年10月28日和2009年9月1日。学生可根据自己的情况做选择。

详情可登录www.shu.edu.cn/ad　www.cia-china.com



金士顿开路 笔记本升级省心省事又省钱

笔记本升级对于普通用户来说，唯一提速的办法就是升级内存。笔记本品牌林林总总，加上不同的架构让人眼花缭乱，防止买错内存有没什么好办法？选用金士顿的系统指定内存是个省心省事又省钱的好方案。

时尚笔记本好看 升级起来不轻松

市场上的笔记本产品，大致可以划分为欧美系、日台系和本土系三大阵营，欧美系包括IBM、Dell等，特点是中规中矩，强调产品质量；日台系主要是日本、韩国、台湾品牌，特点是设计紧跟时尚，尤其是轻薄型产品很有特色；本土系笔记本则更加注重产品性价比，一般采用兼容设计。这其中许多日台品牌笔记本如SONY、Acer等常在产品设计方面下足功夫，个性化设计虽好，但对于用户而言升级时寻找适合的内存也经常让用户大伤脑筋。很难想象时尚MM会对电子产品如数家珍，因此这时选用金士顿系统指定内存就尤其合适了。

搜寻结果

不管您是要找寻数码产品或闪存，还是以产品规格搜寻内存，您可以在以下列表找到完全符合您需求的产品。

Apple - iMac G5
Apple - iMac Intel Core 2 Duo
Apple - iMac Intel Core Duo
Apple - Mac mini
Apple - Mac Pro
Apple - MacBook (DDR2)
Apple - MacBook (DDR3)
Apple - MacBook Pro (DDR2)
Apple - MacBook Pro (DDR3)
Apple - Power Mac G4
Apple - Power Mac G4 Dual Optical
Apple - Power Mac G5

搜寻

Don't see your system/device on this list?
To find information about systems that are no longer supported, Click Here.

系统指定内存，省心省事又省钱

“系统指定”说来轻松，然而市场上的笔记本电脑品牌许许多多，想要针对不同厂商每款型号都能定制出合适的内存，也只有金士顿这样的内存领域旗舰厂商能够做到。金士顿“系统指定内存”从设计研发开始就紧密围绕特定系统的特殊需求，为系统提供完整的内存解决方案。因此能避免各种莫明其妙的兼容性问题，兼容性、稳定性都与原厂产品一般无二。以Thinkpad X200笔记本（BIOS 2.02）为例，如果使用普通的兼容内存进行升级，内置的无线网卡就会失效，而使用金士顿定制的指定内存却不会被这样的Bug困扰。使用兼容内存升级笔记本，经常会发现买回来的内存无法使用的情况，即使能够顺利安装，也可能因为兼容性问题导致系统不稳等等。使用



金士顿系统指定内存可以让用户彻底省心，不必担心任何影响正常使用的事情。

除了省心之外，使用金士顿系统指定内存升级本本还非常省事。只要知道自己笔记本的品牌和型号，马上就能在金士顿官方网站（http://www.kingston.com/china/）的专门区域迅速检索到适用的指定内存型号。凭借和各大厂商数十年的合作关系，金士顿积累了业界最庞大的产品资料库，市面上销售的几乎所有品牌笔记本都能够在金士顿的系统中间找到，只要动动鼠标，两三分钟就能获悉自己需要的指定内存型号，然后登录京东、新蛋等网上商城，或直接拨打免费技术支持热线800-810-1972，就能非常便捷地买到合适的产品，“省事”二字溢于言表。

最后，除了省心省事，使用系统指定内存还能帮助用户省钱。通常笔记本厂商自己也会出售升级用的笔记本内存，对于用户而言同样省心省事，但金士顿系统指定内存相比这类产品价格往往低得多，而且还能提供终身保固。以Apple笔记本为例，按照官方网站的报价，目前一根DDR2 800 1GB的内存报价就要419元，2GB的产品甚至超过800元，而适用的金士顿系统指定内存只有这个价格的一半左右，品质却完全一样。省心省事之余，金士顿的指定内存是最省钱的解决方案。

优惠活动进行中，升级本本正当时

当下，金士顿还针对Acer品牌的指定内存进行了暑期的促销活动，Acer专用DDR2 800MHz 1GB 内存原价268元，活动期间立减70元，售价仅为198元；而2GB的产品原价388元，活动期间立减90元，售价仅为298元。除了降价优惠，还有精彩礼品赠送，这下使用Acer笔记本的用户们有福了。

金士顿系统指定内存全线产品都享受金士顿提供的终身保固售后服务，产品使用过程中任何问题都能得到厂商的免费技术支持。如果对使用系统指定内存升级笔记本还有问题，可以拨打金士顿免费技术支持热线800（400）-810-1972，如希望了解金士顿系统指定内存更多信息，请登录http://www.kingston.com/china/branded。



《武林外传》大打"组合拳" 动画剧组招贤纳士

如火如荼汇众揽才

日前，亚洲最大的游戏、动漫专业人才培养基地迎来了一批尊贵的客人。大型动画片《武林外传》的制作单位——北京联盟影业一行来到汇众教育游戏学院，举办面向08届动漫专业及游戏美术专业毕业生的专场校园招聘会，为其旗下的火爆动画招募人才。

据悉，投资2000万元的80集电视剧《武林外传》目前已挣了超出3倍于投资的钱。授权于北京完美时空的同名网络游戏，投资1亿元一年即收回成本，销往日本、韩国、欧美国家以及台湾地区，3年已实现赢利1亿元；而投资1亿多元的300集《武林外传》动画片，其中100集已拍竣，与之配套的动漫图书也已万事俱备；二者即将打出营销"组合拳"；此外，以《武林外传》命名的京剧、电影、网络演艺以及电视剧续集也都列入议事日程。

一线岗位需求旺盛

《武林外传》动画剧组此次的汇众之行，让前来参加招聘会的08级动漫专业的张峰激动不已。"我一直喜欢Flash设计的工作，平时也在网上当闪客，做些不成熟的东西，如今很高兴能够看到心仪已久的《武林外传》剧组亲自来校招聘。能找到这么一份工作，不论是我目前还是对我将来的发展都是一个不错的机遇。"

据汇众就业部老师介绍，"招募单位此次的人才需求相对集中，以动漫2D设计、Flash设计师、MAYA设计师等一线岗位为主。"

在招募现场，记者看到应聘的同学秩序井然，与用人单位负责人进行深入交流，并通过现场上机操作与剧组相关负责人、用人单位展开互动。而《武林外传》剧组此行负责人刘导更是仔细的观看了学员上机实战操作全过程。



汇众教育学员作品



汇众教育学员作品

打响产业"组合拳"

"从热播电视剧，到火爆动画，再到丰富的衍生品产业，北京联盟影业有限公司显然是打造《武林外传》庞大产业链的'操盘手'，自然成为很多年轻设计师们心仪的企业。"

据业内人士透露，使用三维动画制作的300集《武林外传》动画片已被日本ADK公司引入，这是中国原创动漫首次进入亚洲的主流发行渠道，并通过其主流电视台打入动漫大国——日本。

而联盟影业的"操盘掌柜"郝亚宁也曾多次向媒体表示，要打造"一鱼多吃"的产业链。即利用现在的三维动画景，先做动画片用，在央视和几大卡通频道播出。然后覆盖手机视频、Web 2.0游戏、网络演艺等。

对此，汇众教育技术研发部张教授表示，"此次基地就业指导中心邀请《武林外传》剧组直接参与招聘，一方面旨在为行业提供更多、更准确的用人信息，另一方面也是为了更快、更好地搭建我校毕业生就业的供需平台和快速通道。"

"一鱼多吃"，怡然待"厨"

作为动漫游戏行业资深人士，张教授认为，"中国动画基地不少，人才储备也不少，可是生产出的动画片数量和质量却明显不足，中国先进的动画基地大部分承担着为海外动漫加工的任务。到目前为止，大型动画片《武林外传》是中国动画中营销得最成功的一部。"

同时，张教授指出，《武林外传》还完成了中国电视剧产业这样一个使命：在世界范围内，它是第一个把电视剧改成网络游戏的范例。2006年同名网络游戏正式上线，内测时每秒达35万人次，公测时达到了50万人次，这个成绩在国内自主游戏品牌中已经是名列前茅，这款网络游戏当年就拿到了4项国内游戏领域的大奖。

"眼下的文化创意产业，不缺文化人，不缺生意人，缺的是把这两块能捏合在一起的复合型人才。"张教授认为，已经完成了跑马圈地的《武林外传》，对人才的迫切需求便可想而知道。"既然想将鱼头、鱼尾、鱼肉、鱼刺各尽其用，自然需要上好的烹饪技术。"

大众特报近期即将推出
《指环王OL》
《成吉思汗》
《梦幻诛仙》
等网游大作攻略
敬请关注！



头牌新闻

"三星电子杯"WCG2009中国分赛区结束

■本刊记者 冰河

WCG2009"三星电子杯"中国区锦标赛十五大分赛区预选赛已于7月5日正式结束。WCG2009中国区组委会正式对外公布十五大分赛区晋级选手名单。具体如下：

魔兽男子（24人）			
外卡赛	黄翔（Mouz.Th000）	李晓峰（WE.Pepsi.Sky）	周成龙（Sai）
上海赛区	历生辉（Future）	唐涌辰（RyH.Darken）	曾文睿（WE.09.kenshin）
北京赛区	武麟（Wulin）	（张芦Sayno）	
杭州赛区	徐真（Hopestar）		
广州赛区	陆维梁（Mouz.Fly100%）	余健凯（Dhc_Yumiko）	
成都赛区	苏友超（WE.Pepsi.Syc）	魏伟（Thank]ex）	
济南赛区	李旺（LION.TREE）		
郑州赛区	白泳（ICE）		
武汉赛区	李珂景（WE.Pepsi.Like）		
贵阳赛区	谢楠（iNow.ForDream）		
重庆赛区	曾卓（WE.Ted）		
沈阳赛区	张海波（xiaoC）		
哈尔滨赛区	姚星宇（wD_haidaox）		
西安赛区	王栩文（WE.Pepsi.Infi）		
南昌赛区	刘箫羽（af.tuoxie）		
长沙赛区	梁志伟（DHC.X）		
浩方线上复活赛	待定		
星际争霸			
外卡赛	罗贤（=PNZ=Legendary）	沙俊春（SC_Pj）	叶荣龙（Fnatic.Never）
上海赛区	刘玻豪（Fnatic.Lbh）	陈昊（S.C.Eva）	孙一峰（Fnatic.F91）
北京赛区	黄慧明（SC_Toodming）	王恩平（WYW）	沈鹏（Onlycc）
广州赛区	黄飞鹏（Kurafi）	丁伟（Fnatic.Jaystar）	潘英豪（[Y.F]=BugToss）
成都赛区	章春雷（S.C.Fengzi）	李珂（LK）	向瑶（AYGJ）
武汉赛区	张明璐（Super）	刘彬（woailaopo）	雷浩（S.C.Vulture）
浩方线上复活赛	待定		

其他项目出线选手名单请参见WCG2009组委会官网（www.neotv.cn）

WCG2009中国区总决赛时间地点已经确认，时间定于8月21日（周五）至8月23日（周日），地点位于上海市徐汇区漕宝路88号上海光大会展中心西馆三楼展厅，届时入场不需门票。



晶合新作

山西首款原创3D网游《苍穹OL》发布



近日，山西问天科技《苍穹OL》产品启动仪式及新闻发布会在太原市高新区举行，山西省省委常委、宣传部长胡苏平，副省长张平，省政协副主席令政策等省市领导及全国近百家媒体、经销商、玩家公会共同出席本次活动。作为山西省首款大型3D网络游戏，《苍穹OL》从研发开始就受到业界关注，并得到山西省及太原市的多方支持。这款历时两年开发的游戏以幻羽、玄、暗灵，三种族数千年的纷争与纠缠为背景；包括中央战场争夺系统、公会领地争夺系统等诸多创新要素，玄幻与古典相结合的游戏场

景，使玩家体验到一个特殊的虚拟“苍穹”游戏世界。据悉，问天科技的另外两款网游《蜀仙》和《英雄问天》也已进入研发阶段。

Webgame《时空帝国》封测正式开启

由上海卓觉信息科技有限公司自主研发的Webgame《时空帝国》已于近期开始封闭测试。据悉，该游戏与同类Webgame作品相比，最大特点是强调“无厘头”风格，游戏中的“国家”和“英雄”等设定均与网络“恶搞”文化有关，不但会有“关公战秦琼”式的战斗，连网络上的焦点人物、流行动漫中的角色也可能会以“英雄”的身份出现在游戏中。此外，游戏中还存在可视化的城市建设与资源生产等界面，并且还支持“DIY系统”，玩家可以在“内城建设”中凭借自己的想象力与创造力建造独特的城市景观。

韩《热血江湖》开发商公布新作WarBane

韩国Mgame在近期举行的新作发表会上公布了由中、日、韩三国共同制作的网游“WarBane”，该游戏由日本团队负责进行游戏内容策划与背景故事的编写工作，同时完成游戏世界的雏形建设，由韩国团队负责游戏的美术工作与程序编写，中国团队根据游戏原画对场景与角色进行润色。Mgame表示：此次尝试由三国合作研发，是为了争取能在由三个国家所组成的专业研发小组对彼此文化的思考与交流中，打造出一款世界级的游戏，同时这也是进军全球市场的计划的一部分。据悉，该游戏强调多样化的PvP与PvE战斗，允许玩家组织或对抗大规模的NPC军团，同时还具有玩家团体技能系统和怪物组合等系统。



晶合热点

盛大自研网游“零世界”揭幕

近日，盛大正式发布“零世界”官方网站，宣布将建立中国首个玩家创造型全3D网络游戏平台——World Zero（零世界），这标志着中国网游开始进入以用户自主开发为特色的“网游2.0”时代。

World Zero是国内首款以玩家创造世界、玩家管理世界为核心的全3D MMO游戏平台。World Zero将设计开发用户易于使用的开发工具包，通过使用这些工具包，用户可以轻松参与到游戏开发与设计中，完成游戏角色、人物、NPC、MOD、场景、地图等产品要素的编辑与设计，最终可自主开发出个人独有的游戏世界。

联想IEST 2009正式启动

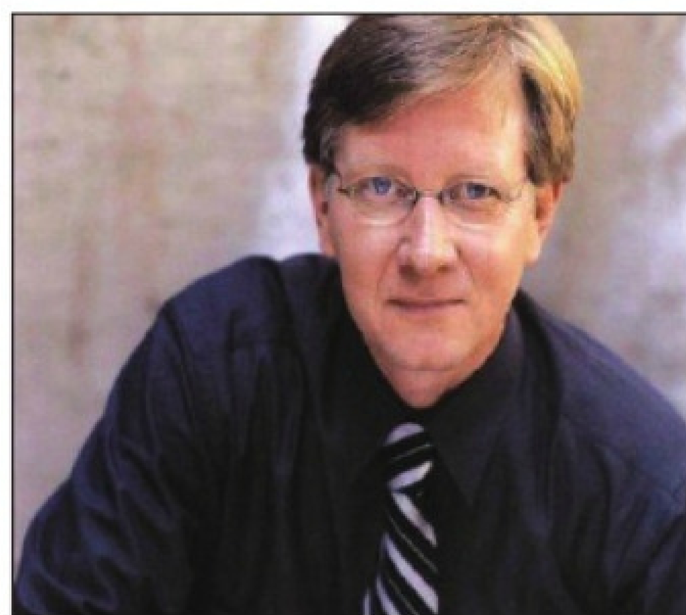
由联想集团倾力打造的国际电子竞技大赛IEST 2009近日已于联想大厦隆重启动。IEST自2006年举办第一届以来，今年已是第3届，前两届涉及30多个省市，两万多名选手参与。IEST 2009依然得到了联想集团的全力支持，这一中国本土崛起的国际顶级电竞赛事必将再一次成为业内关注的超级热点。在本次启动仪式上，IEST 2009组委会公布了比赛的项目和赛程。IEST 2009分为线上赛和线下赛两部分，而两部分赛事保持独立，这也激发了广大电竞爱好者参与热情。与此同时，联想面向高端市场推出的顶级PC ideacentre K锋行King也在本次启动仪式上正式发布。这款顶级的PC产品采用最新的AMD四核CPU，显卡为双GPU的ATI显卡。启动仪式后，本刊记者采访了联想集团中国区家庭电脑总经理王忠。关于联想涉足电子竞技的问题，王忠做出了以下答复：“电子竞技产业在中国方兴未艾，我们的主要目标客户群包括游戏爱好者，我们希望找到一个平台将我们和游戏爱好者之间建立起良好的沟通。所以我们要搭建电子竞技平台，使得我们跟他们之间沟通更容易。而且今年的比赛跟往年有所不同，以往我们的比赛主要聚焦在专业电子竞技的玩家和选手间，但是今年除了大师赛外我们还搞了线上的专业赛，这些专业赛可以吸引很多一般的游戏爱好者参与，这也给了我们一个空间，可以跟普通游戏爱好者沟通的通道。此外，联想一直希望建立领先的独特优势，虽然我们从2003年之后就推出了锋行这个品牌，一直关注游戏爱好者。但是我们的产品实际上离客户的需求还有一定差距，尤其对那些有深度要求的客户有一些差距。所以这块也是我们未来要去努力的一个方向。”



CAPCOM公布《生化危机5》PC版发售日期

《生化危机5》是Xbox 360独占还是PS3独占？从2006年CAPCOM公布该作开发计划开始，这个问题就一直在拥有不同游戏主机的玩家群体间争论不休，而PC玩家则笑而不语——随着“《生化危机4》由NGC主机独占”的承诺化为泡影，CAPCOM成为“全平台”的代名词，继《生化危机4》进军全平台并获得不错销量后，CAPCOM表现出了对PC市场的空前重视，将之后的几部重量级作品，包括《鬼泣4》和《街霸IV》，都移植到了PC平台。现在轮到了《生化危机5》。CAPCOM宣布该作PC版将于2009年9月17日正式发售，同时还公布了PC版增加的新要素，包括两位主角的新服装和新游戏模式等。

《星际争霸II》主角Jim Raynor原版配音回归



在《星际争霸II》开发初期，暴雪曾宣布更换曾为游戏主角Jim Raynor和Sarah Kerrigan配音的Robert Clotworthy和Glynnis Talken。该消息曾引发玩家强烈抗议，而暴雪始终没有因此而表示要改变最初的决定。但在近期一次采访中，《星际争霸II》的主设计师Chris Sigaty透露了Jim Raynor的原版配音演员Robert Clotworthy即将回归的消息，该消息也得到了Robert Clotworthy本人确认。



晶合快评

谣言

■晶合实验室 大漠小虾

如果你是《大众软件》的老读者，一定记得几年前我们曾发布过一次郑重声明，但这样的声明没有完全阻止谣言的传播，甚至谣言被声明中涉及的同一个媒体再次引用，造成了很不好的社会影响。在深表遗憾的同时，我们必须再次声明：没有《大众软件》员工玩《魔兽世界》致死。

7月17日晚，中央电视台经济频道《经济半小时》播出《争议“魔兽停服”》节目，其中引用了一段近3年前的采访素材，称“《大众软件》编辑玩《魔兽世界》玩死了”。我们在此再次郑重声明：没有《大众软件》员工玩《魔兽世界》致死。《争议“魔兽停服”》中引用的采访片段曾于2006年7月在《经济半小时》节目中播出，该栏目记者在采访当时的“网络游戏审核专家”辛晓征时，后者表示据他了解，一位《大众软件》杂志编辑正是由于玩《魔兽世界》累死的。鉴于这一说法严重失实，我们曾于2006年8月8日发布声明，驳斥了相关说法。现在，《争议“魔兽停服”》节目未经认真审核和编辑，再次播出这一采访片段，我们对此深表遗憾。作为国家级电视台，不能收集到第一手最新的新闻素材，在制作节目时竟然引用一则早在3年前就已经被证实是虚假新闻的老旧资料片段，其严谨性和专业精神令人担忧。我们希望节目的有关制作人员，严守新闻从业者的操守，认真核实节目素材，不应在未能核实的情况下，重复播出存在严重错误的内容。

2006年《大众软件》声明

最近，流传《大众软件》员工玩网络游戏《魔兽世界》致死的不实消息，我们郑重声明如下：

一、《大众软件》杂志社创刊至今11年里，从未出现过在职员工的死亡情况。

二、离职人员已不属于《大众软件》杂志社的员工。经核查，离职3年内的人员也无此类情况发生。

为此，我们警告那些无中生有、造谣惑众的言论者及传播者，并保留对有关个人，公司或单位进行法律诉讼的权力。

《大众软件》杂志社

2006年8月8日

在上次的声明中，我们已经提到，《大众软件》创刊以来，培养了大量IT及电脑应用专业人才。其中部分人才如今已成为IT行业中的栋梁之材，当然，其中很多人我们今天已经不能取得联系，至于他们的事业和个人发展已经不是我们所能全部了解和关注的。

《大众软件》杂志社对员工所倡导的是一种健康、轻松、适度的工作方式，并为员工创造了宽松、愉悦的工作氛围，制定并推行一系列的福利制度，是同行业中公认员工离职率最低的杂志社，对优秀人才的高度重视，也是杂志社14年来前进发展的重要因素之一。我们每年都组织全体员工进行体检。我们从不鼓励加班，我们提倡员工积极进行体育锻炼，我们每年还定期组织郊游、与读者进行足球和篮球的友谊赛。当我们的员工不得已加班到晚上时，我们在第二天都给予充分的休息时间。

作为国内电脑应用和娱乐领域内的知名媒体，我们也一直是电脑生活健康化最积极的关注者和呼吁者。2002年，我们组织了大型专题报道《隐藏的危险——一份并非医疗报告的报告》，对电脑从业者和娱乐者的身心健康问题进行了系统深入的调查。呼吁大家注重健康的游戏和工作习惯。在2004年、2005年，我们也多次推出类似专题，强调大家注意电脑生活的健康。网易CEO孙德棣的去世我们也第一时间作出了报道，就是以期引起大家对电脑健康问题的重视。

我们杂志社的编辑、记者的平均年龄为26岁，都是有过数年以上的工作技巧和电脑操作经验的成年人，他们都有良好的工作生活和工作习惯，很难想象他们的一员会因玩一款网络游戏而“玩死”。但谣言还是伴随《魔兽世界》的停服事件、伴随某些躁动不安的玩家和某些不能自制的媒体再次传播开来，在我们感觉到遗憾的同时，我看到喜爱《大众软件》的网友和玩家第一时间转贴了2006年的声明，从而让谣言控制在一个很小的范围内，这真是一件令人欣慰的事。“谣言止于智者”，我们衷心希望读者们对这种荒诞不经的言论保持理智的态度。无论何时，当你们阻止了谣言，你们就传播了公正！

事实上，在《魔兽世界》停服期间，我们能感受到读者的忧虑、焦躁和期待。在无聊的等待中，除了有“贾君鹏，你妈妈喊你回家吃饭”这样的怨念体产生，最神奇的现象无疑要数一群真伪难辨的“舅舅”掌握了话语权。对熟悉《魔兽世界》的玩家来说，舅舅是什么已经无需解释，因为“它”成了“神”一样的存在，无时无刻不在牵动着玩家敏感的神经，甚至瞬间可以扭转整个论坛、社区的言论风气。

舅舅是什么？舅舅群体是怎么形成和发展起来的？舅舅在4年的《魔兽世界》运营期间都做了什么？我们已经在8月中旬刊的专题企划中以《谁是你舅舅？》为题详细为你解答（如果读者们没有订阅中旬刊，可以访问《大众软件》博客http://blog.sina.com.cn/popsoft阅读全文。这也是在《混乱之治》专题之后，我们再次将目光锁定《魔兽世界》停服事件。

当你读过《谁是你舅舅？》，你会发现整个专题的着眼点并不在于舅舅的历史研究，而在于如何通过简单的剖析能让各位读者也去那些论坛里当上舅舅，并且比那些你看到的舅舅预测得更准确——我们并不是在黑舅舅，而是想和读者们探讨：舅舅到底有多神？

也许以上几段看起来像是题外话，实则不然。至少，我们的郑重声明和“舅舅”都是一个关于“谣言”的话题。P



本年度首次混入晶合快评的大漠小虾

（漫画作者：SUNS）

一款网游的自然死亡

■本刊编辑部策划

一个被忽略的疑问

我们中的大多数人都有过玩网络游戏的经验。一旦我们开始玩一款网络游戏，那就意味着有一天我们会不再玩它，我们会把这款游戏从硬盘里删除。尽管有些游戏宣称是可以玩一辈子的游戏，但其实没有任何一款网络游戏是可以玩一辈子的。如果排除掉一款游戏的运营公司倒闭这种意外（其实也不意外）情况，对于玩家个体而言，我们从接触一款网络游戏、着迷于这款游戏甚至有些“沉迷”到最终我们突然对这款网游丧失了兴趣，这其中的原因又是什么呢？

众所周知，网络游戏和单机游戏最大的不同点之一就是它没有结局。我们在网络游戏中无法像玩单机那样，最终走向一个或完美雀跃或感慨良多的结局。网络游戏强调的是体验，而这种体验在时间的洗磨下，最终会丧失它的光芒。游戏中所能提供给玩家的等级、物品和受人尊敬的地位——这些对于玩家而言非常重要的内容，为什么终有一天会丧失它们的魅力？这是网络游戏设计上的局限吗？这是人本性的本能吗？这是运营商的问题吗？

为了解答这个问题，我们约了三位不同的作者，让他们从不同的角度来探究“一款网游的自然死亡”的真实意义。当然我们明白仅靠一篇专题无法给出答案，但重要的是，我们能使人往这个角度去思考，这就是我们的目的。

先要弄明白为什么要玩网游

■ psychoo

“为什么离开一款网络游戏”这个问题本身暗示着类似“玩网游是一个工程”这样的概念，不然如果有人问你“为什么离开厕所？”你会不会对他羞涩一笑然后反问他“你猜？”

讨论“为什么离开”之前，有必要先弄明白为什么“进入”，搞清这点，也就解答了问题。

所有“人格完整”的网游玩家都不是为了“一夜情”“赚钱”“发泄不满”等常被用来抨击网络游戏的原因而进入游戏的，网游这种形式就好像一张白纸，由玩家书写剧情，所谓相由心生，书写的人不同，剧情也就不同。

对拥有完整人格的玩家来说，网游只是娱乐形式“之一”，而非什么“信仰”或者“逃避”，与打篮球、泡吧、去游乐园没有本质区别，Just for fun。但网络游戏的社会属性使其成为“虚拟世界”，它可以为玩家提供肉眼可见的“成就感”和人际交流的“隐蔽性”，这是单机游戏、现实世界无法提供的无上快感，也是网络游戏的真正魅力。我们由此可以得出结论——来到一个更加有趣的“世界”寻找快乐，这便是“进入”网游的最根本原因。

前文说过，这种选择并不是对现实的逃避或者否定，我们用一部脍炙人口的电影来说明——《黑客帝国》（Matrix）。

在这部电影中，人类肉体处于“长眠”状态，只有意识生活在由母体创造的虚拟世界中，实际上这很可能就是未来的网络游戏形式——插管时代，只不过玩家自己并不自知。其中有这样一段情节，为了让尼奥了解母体的运作，他的同伴引领他进入自制“母体”，其中一位红衣女郎是这位同伴的得意之作，他甚至愿意主动进入“母体”与她约会。

当现实世界无法满足人类愿望之时，进入“虚拟世界”圆梦是个美丽的选择，但并不是沉湎于此，正如那位同伴，在自娱自乐同时也没有忘记现实的残酷——与母体生死相搏。


当虚拟世界失去吸引力时，也许是玩家找到了另一种现实世界的新乐趣

现在再为刚才的结论加上一个状语，在尊重现实世界的情况下，网游玩家喜欢来到一个更加有趣的“世界”寻找快乐。

回到文章开头的问题，为什么离开？只有两类原因。

第一，现实世界不允许再进行这种娱乐。比如面临考试、女朋友呵斥、没钱上网、手指痉挛、睡眠不足、吃坏了等等一切你可以想到的阻止你上网的现实原因。如果你在医院里打着吊瓶时还希望能够再“升两级”，请注意调整你的心态；如果当女朋友对你下出“要我还是要游戏”的最后通牒时，请一定选择女朋友；如果不小心失业了，别在游戏里发泄失落赶紧找工作才是正经事；如果下个月就是期末考试还请先努力复习，拿到父母满意的成绩说不定可以换来最棒的4核电脑。

身体是革命的本钱，现实世界永远是离开网络游戏的最主要原因，没有之一。

第二，既然是为了寻找“快乐”，那么当一款游戏，或者说一个世界不再快乐时，便会离开。比如外挂、运营商不作为、骂街刷屏、上线没事干、总是被人杀、发现“老婆”是男人、被人骗了100块钱等等游戏本身让你望而却步的原因。没人愿意在游戏里还要感受外挂带来的特权、没人愿意每天上线做同样的事情、没人喜欢那个一边叫你好老公一边在电脑前抠脚的猛男、没人喜欢被运营商欺骗和蒙蔽。

当一个虚拟世界失去吸引力时，便彰显出其“虚拟”优势——删除，不玩了。

接下来的行为大致可以分为两种，寻找另一个虚拟世界，这也是现在网游作品层出不穷、良莠不齐的原因，上网、下载、安装、注册，另一扇大门便告开启，开始一段可能愉快可能沮丧的新旅程。另一种是寻找到了现实世界的新乐趣，比如真正去一趟游戏里常出现的名胜古迹、组一支乐队、爱上了绘画、成为职业明显、立志发明新型马桶等等，只要足够有钱，翱翔宇宙一样可以办到。

永久AFK的十条理由

■ FLY

我已经很老了，老到记不得很多事情，但是，对于4年前的那场激动人心的开服，我却始终难以忘怀。那是2005年的5月，一个难忘之春，热爱暴雪游戏的玩家们，进入了一个深刻的触及灵魂的游戏，许多人的游戏热情空前高涨，许多人变得心潮澎湃。开服的前夜是火热的……

2005年4月26日，《魔兽世界》正式开始了它在国内的（不删档）公测，之后，无数玩家沉浸在这令他们为之疯狂、为之陶醉的艾泽拉斯大陆。当然，在这4年中，也有无数玩家由于各种原因选择了AFK，先后退出了这个曾经给他们带来荣耀与梦想的世界，不过现在，4年后的2009年6月6日，《魔兽世界》“暂时”终止了它在中国继续前进的脚步——所有人都被迫AFK了……

什么叫AFK？它是Away From Keyboard的首字母缩写，翻译过来就是“暂时离开键盘”，也就是告诉别人：1.自己有事，2.要离开一会，3.马上回来，早期它所包含的含义确实如此，比如组队的时候，上个厕所、泡杯茶、拿个吃的、哄哄孩子、领导查岗等等，各种突发事情都有可能AFK。但渐渐的，AFK的含义开始扩大、变化，它的第三个意思“马上回来”逐渐不存在了，也就是自己有事要离开一会，至于多久回来，也许几个小时，各位队友还是别等了，另组他人吧。很快，离开一会变成了离开一阵，这个一阵有多久？少则几天，多则数月。最后，AFK只有了一种含义：有事，也许永远都不回来了……从这里可以看出，AFK含义的演变实际上就是个人经历小队、团队、公会的演变过程：早期大家互不相识，临时组队做任务、打副本，有事自然要“马上回来”。随后很快进入团队副本时代，在初期的Raid中大家还是比较平等的，出于对你所在团队负责的态度，长时间的AFK就有必要向团长声明，以免耽误大家时间。最后，也许你会成为公会的一名主力成员，你在团队中处于首发位置、是本职业的佼佼者，你的AFK会对团队乃至公会都产生巨大影响，这种情况下的AFK就需要深思熟虑以及有了更加沉重的意义——一般它代表着离别，极个别情况下甚至代表了公会的分裂或解体。

在《魔兽世界》中，说起AFK人人都明白是什么意思，但若真的细究起它的原因和结果，却又显得异常复杂。

为什么AFK？

原因不外乎客观和主观两类，先说说客观上的AFK。不难理解，也比较简单，客观上的AFK类似于请假，正如某些帖子所说，请假的理由千奇百怪，常见的比如考试、出差、谈恋爱、学生寒暑假、旅游，罕见点的，比如“农忙我要帮家里收麦子”“他在网吧打群架被拘了3天”“医院躺着呢”，总之只有你想不到的。这些AFK短则几天，长一点的几个月，如果是出国留学，高Ping值很可能导致不能再经常玩游戏了，有时候换个工作、搬家、毕业都有可能造成长期AFK。玩家也是人，是人就要在现实社会中生存、生活，要养家糊口、学习工作，无论你在游戏中取得了多么大的荣誉，但你仍然不能脱离现实社会而存在着——宅男腐女，不能是每个人的生活态度和生活方式，任何以对现实生活作出巨大牺牲为代价而在游戏中获得了首杀荣誉、豪华装备都是非常虚无缥缈的，除非你能从这些游戏荣誉中获得实实在在的现实奖励，比如赞助费，但那是世界顶尖公会才会有的事情……扯远了，继续说AFK。本人在《魔兽世界》中奋战3年，在一个部落阵营人数并不占优的乡下小PvE服，带


AFK渐渐有了另一种含义：也许我永远都不回来了……


有人说网游是一种低端消费娱乐，但实际上它并不低端，因为它花费了我们大量的时间

领一个部落公会保持服务器进度第一有两年之久，直到合服后仍然继续保持部落进度领先的优势，直到在2008年3月29日我选择了AFK为止，为什么AFK？因为那天我的儿子诞生在这个世界上了，从此，我有了比游戏更为重要，比当会长责任更重大的职责——当好一个父亲。而像我因为结婚生子而AFK的人很多，比如冰河板砖君。

客观上的AFK都没有真正意义上的“永远不玩”，也不会造成公会成员的流失，他们也偶尔会上线露下一下脸，打个招呼，问候几句，他们仍然会选择在这个服务器里，在你的公会里，在你的好友列表里。只是相对于公会的Raid需要来说，他们还是处于AFK状态的，因为他们没有稳定的在线和稳定的Ping值，不能达到团队的要求，他们只能作为公会的一名看客而存在。在度过AFK时期后，他们仍然是一名英勇的斗士，与你和你们在副本中并肩作战。最后，有没有真正意义上的永久性AFK？有，但那是令人感到沉重、悲哀和残酷的——死亡……

当然，现在停服了，全体AFK，赞！

主观上的AFK就显得复杂多变，而又充满感性的含义了，下面让我们一条一条总结吧。

1.疲惫！——高强度Raid的冲击

“周二休息、周三6点半Farm BWL、周四6点半开荒NAX、周五6点半开荒NAX、周六6点半开荒NAX、周日休息、周一6点半机动也许开荒NAX也许Farm神庙”，这是我们会在NAX时代的Raid时间安排，7天有5天在Raid，6点半组队7点开打，Farm一般在11点左右就会结束，开荒会持续到12点前，而周五周六这种周末更会持续到凌晨1点左右。相信对于那个时期的大部分公会来说，这个时间表只能算是普普通通，但是很多轻量级玩家几乎很难承受基本等同于上班的Raid强度。更不要提在开荒级Raid中巨大而持续的心理压力及紧张感——尤其是MT和治疗职业，一场Boss战一旦开始，你不能去厕所、不能接电话、不能喝水，不能做任何和Raid无关的事情，必须全神贯注，将所有的注意力全部集中在屏幕上，直至战斗结束或者你的女朋友把电脑砸烂……也许有人说这就是Raid的乐趣，话虽不错，但这并不是所有人的想法。在这种一天接一天、一周接一周、一月接一月的长时间满负荷Raid压力下，有人顶不住了。于是，“我想休息下，最近太累了，AFK一周，回来继续和大家开荒！”这种帖子经常出现在公会论坛中也就不是奇怪的事了。有时这种AFK都是暂时的，放松之后一般都会再回来继续（没准自己位置被人挤走了），但也有人发现离开游戏之后生活真美好……

2.厌倦！——高玩vs小白

俗话说五根手指都不一样长，何况是一个25人/40人的团队？团队总会出现小白，一般的Boss战也就罢了，但当遇到电男这种极品Boss时，任何一个人的任何一个小错误都有可能遭致团灭，你只能祈祷这次运气好小白不会犯任何错误，但这很显然是比较困难的。假如天可怜见，上帝/如来/宙斯/GM终于听见你的祈祷，小白们神奇地没出错，但高玩却犯错了……虽然几率低，但终归这是一件很让人抓狂的事。若问为什么不换人？在我们这种乡下小服，中途换人，尤其是大半夜的能凑齐一个团队就不错，哪来的人可换？相信很多中下游公会也是这种情况。久而久之，高玩们不满了，他们厌倦了这种Raid，凭什么自己付出那么多精力和时间却因为小白的错误而不能获得胜利？于是他们要么不愿再参加Raid，要么转而投向其他强力公会，如果没有更强力的公会，那么就转服吧。总之，高玩带着一身华丽的装备消失了，留下了大眼瞪小眼的小白们。

3.空虚！——没有继续的动力

在某些Farm副本中，高玩们手持橙锤、风剑、暗影烈焰、眼泪、眼斧、搜魂、饥寒、双蛋刀、颅骨、洪流、橙弓天上骑着凤凰地上骑着虫子群嘲着：请你们告诉我，我还有什么追求么，还有么！还有么？于是他们不再参加Farm级Raid改为AFK，堂而皇之自称：给新人机会……于是能熟练Farm的强力团变成了废柴团。在没有新副本开放的时候，华丽装备的高玩们甚至永久AFK，因为没有追求，没有继续下去的动力——连我不能用的装备都有、连我的奶奶都会打Boss、连我家的狗都像DBM一样知道什么时候该汪汪叫着报警，这游戏还有什么玩的意思？我为什么还要每天花时间进行重复劳动？也许在有资料片消息的时候他们会出现并参加Raid——仅仅是为了攒点DKP而已。什么！DKP不能带进资料片？那么拜拜，资料片开了我再回来。什么！资料片延期了？那么还是拜拜，我去台服体验了。

4.绝望！——来自盗号的狙击

盗号现象一直如影子般伴随着“魔兽”，毁灭着一个又一个玩家，一个又一个公会。盗号本身来说是个客观事实，但玩家是否有耐心等到装备恢复，甚至在早期没有装备恢复这个概念的时候是否有动力重新打身装备，却是个个人发挥主观能动性的问题。可以想象当玩家上线后看到赤身裸体的自己，那种脑中轰然一响宛如山崩地裂的悲痛感觉，再赶上盗号者骗了朋友的点卡和金币，那种从装备到形象的双重打击确实有种这个世界正在离我而去的绝望。在这种绝望下，能否振作起来重刷装备，还是悲痛欲绝泪奔AFK，这就得看个人的心理素质和公会是否有“爱”了。一般来说，很多人都会受不了这个打击转而AFK，或者由于第一、第二条及其他原因恰好有个理由可以名正言顺地AFK。

5.孤独！——友情的力量

先正着说，现实中拉帮结伙玩“魔兽”是一种很常见的现象，一个学校、一个宿舍、一个办公室、一个朋友群，都有可能一起在一个服务器一个阵营玩，如果你在这个圈子里又不在他们所选择的服务器中，那么你就会很无聊，你的同学、同事、朋友在一起做任务、打副本、Raid，而你却在另一个地方和一群素不相识的陌生人无所事事，这很像你们进了一个副本，其他人都在里边快活地玩着，而你却被告知“副本已满”，只能在外边孤独地打小怪，看着他们的欢声笑语也许你心里会很不是滋味。假如你在那个陌生的服务器不能很快地融入那个陌生的团

队，那么在这个陌生的服务器里你选择AFK就是很正常的事了，理由很简单：我的朋友都在别的服务器，我要过去和他们一起/他们要我过去一起玩。

再反着说，游戏中拉帮结伙玩“魔兽”是一种很常见的现象，一起做过任务、一起打过小副本、一起攻过/守过塔伦米尔/南海镇，都有可能成为朋友，然后认识更多臭味相投的朋友，你们在一起很快活。然而天有不测风云人有旦夕祸福，你的朋友因为种种原因离开这个服务器转投他服，或者干脆不玩了。于是，你无法舍弃那份最初的激情、友情——也有可能是朦胧的爱情——管他呢，总之你宣布AFK了，你要追随朋友的脚步转战他服，或者你也不玩了——朋友都不在了，我玩有什么意思。

6.耻辱！——骗子和Ninja的下场

很简单，公共频道一广播你就全服扬名了，如果没有误会而是情况属实，那么基本就没法在这个服务器混了，要么永久消失，要么卖号，要么转到别的服务器继续骗、继续Ninja。

7.抉择！——PvP与PvE的争夺

很多玩家其实一开始并不理解PvP和PvE的真正区别，和平使者跑到PvP、战争狂人钻进PvE都很正常，很快他们就发现了不正常：和平使者发现在荆棘谷基本都是在跑尸，战争狂人发现可以和对立阵营的玩家互相打招呼，最后，和平使者发现MC门口骨头成山NAX周围墓碑如林Raid前先打上一两个小时，战争狂人发现蓝龙绿龙周围大量敌对阵营围观骚扰抢怪却无可奈何。他们开始不满，他们认为PvP/PvE如同地狱一般让他们无法忍耐，于是AFK选择了另外一个服务器。但具有讽刺意义的是，后来的PvP、PvE服务器却正好对调了，在PvP服和对立阵营的玩家擦肩而过最多也就是互相吐口水而不是你死我活下马计较一番，而在PvE服每天都有数个T4/T5/T6混编集团军在攻城。

8.冷清！——阵营人数的不平衡

呆在一个拍卖行只有几组肉干在卖的服务器的日子并不好过，呆在一个己方阵营玩家如珍稀动物一般被敌人围观的服务器的日子并不好过，呆在一个从6点组队组到10点从打NAX降到打MC降到打废墟最后只能打黑上的服务器的日子并不好过，呆在一个联合整个己方阵营所有人都打不了卡拉赞的服务器的日子不好过。25人副本？那是神一般的存在啊。在这样的服务器里你将何去何从？转服是正常的选择，AFK是无奈的选择，坚持是辛酸的选择。

9.败寇！——领袖的巅峰对决

很罕见，但是很悲壮。成王败寇，这里的败寇毫无贬义，因为他也曾是个王，只不过在与另一个王的竞争中失败而已。谁说我的公会就一定比你的差？谁说我的公会进度就一定比你的慢？王侯将相，宁



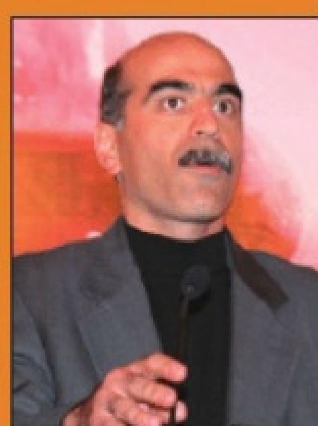
竞争是激烈而又残酷的，First Down永远只能属于一个公会

有种乎？我将用我的努力、能力创造一个服务器第一的神话。在Raid刚开始的初期，很多会长都会抱着这样一种想法带领着他的会员在Raid中努力去创造奇迹，竞争是激烈而又残酷的，First Down永远只能属于一个公会，这个荣耀也只能属于一个公会。BWL你们领先了6个Boss，很不幸你们遇到了时光狗而对手则是简单的红蓝狗，很不幸在多次尝试未果后你们的沙漏告罄，于是最后的终极Boss奈法利安被你的竞争者抢先FD了，你们败在最后一道门槛上，从大喜到大悲，从峰顶直接滑落到谷底，运气？实力？很快，公会开始弥漫着不

专业人士眼中的“网络游戏生命周期”



何旭东



萨法·拉什奇

在前两年，很多业内人士公认，一款网络游戏的“生命周期”是5～6年。例如第九城市副总裁兼研发中心总经理何旭东就曾在2006年接受媒体采访时也曾提到过这个被业内广泛认可的观念，他说：“一个好游戏应该有较长寿命，比如5～6年。”当时另有一些颇有受众的观点认为，随着市场竞争加剧，中国网络游戏的生命期正在缩短。比如Piper Jaffray投行的互联网分析师萨法·拉什奇（Safa Rashtchy）就曾是持此种观点者。

不过随着时间的推移，这种关于网络游戏生命周期的观点在行业中渐渐失去了它的受关注度。像《传奇》推出已经9年，到现在依然为它的运营商赚进大笔财富。而《魔兽世界》从2004年起陆续在世界各地运营，至今已5年，随着资料片的陆续推出，仍不断有新玩家进入其中，丝毫没有感觉到它的生命力在减弱。今年《魔兽世界》在中国易主引起的风波与震荡，其实这正是它生命力依然蓬勃、受众群体依然广泛、影响依然巨大的一种反映。像“魔兽”的这种案例，在中国网络游戏的发展历史中，并不是一个个体事件。

我们知道，网络游戏的从业者和从业企业，他们是不会像我们今天的这个专题一样，从玩家个体去分析网络游戏的生命周期。对他们而言，是否有足够的新玩家进入游戏，才真正意味着网络游戏的生命力的长短。他们的观点又是怎样的呢？本刊记者就此采访了一位国内知名网络游戏企业的产品负责人刘经理，应其要求，隐去其真实姓名。

记者：在网络游戏行业里，通常如何界定一款网络游戏的生命周期？

刘经理：一般不会有意的去定义所谓的“生命周期”。不过，开发新游戏的时候，会去设定一个“游戏周期”，就是这个版本给玩家提供的游戏时间大约是多久。通常在制作一款新游戏时，会按照第一个版本至少提供一年以上游戏的标准去设计，通常每3个月左右会增加一个新版本，以此不断来延长游戏的生命周期。

记者：这么说，前几年网络游戏运营企业所提出的网络游戏5～6年的生命周期的概念不存在了？

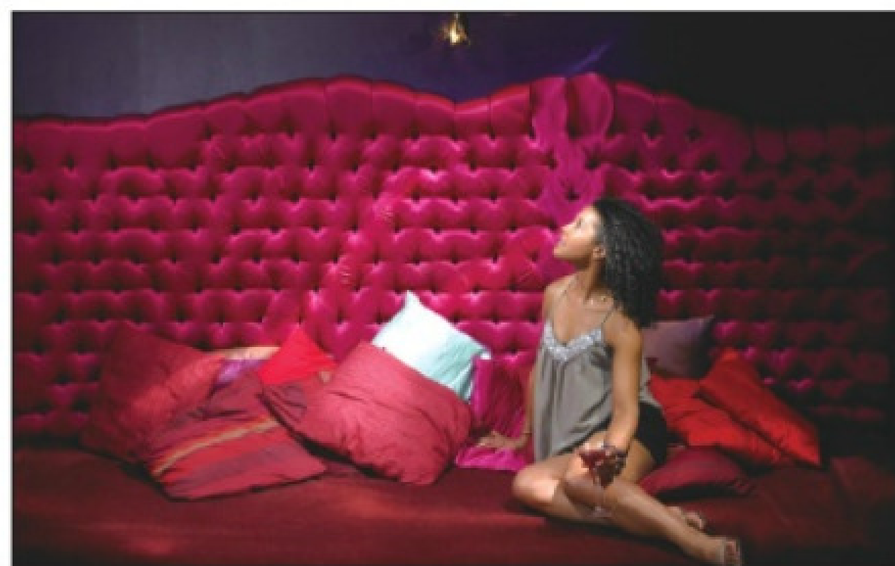
稳定，弥漫着躁动，开始有人退会了，开始有人和你说AFK了，你无法收拾局面，无法控制大家的情绪，于是，你黯然退出了这场FD竞赛，你告别了这个让你大喜大悲、最初激情四射最后无可奈何的游戏。

当第一固然压力大，可千年老二的压力着实也不小……

10.意外！——总会有特殊的存在

幸福的家庭都是相似的，不幸福的家庭各有各的不幸。奋战到6月6号的玩家都是相似的，中途AFK的玩家各有各的理由，为了凑一个十大，一些我所见所闻的一些比较少见的AFK都集中在这里，不再单独列举。

延期：资料片延期，无尽的等待，等来等去，TBC开了也懒得玩，至于WLK嘛……



是什么使得我们游戏一流，现实三流？

铜须：无须多言，您赶紧AFK吧……

人妖：UT、TS、YY，一系列语音系统让人妖们无所遁形，要是欠了情债或者大批金币，最好消失比较安全。

痛骂：得益于语音系统，让领导们可以尽情用麦克风奔放地乱喷，无视男女，什么难听说什么，自尊心比较敏感的也许就扛不住了。

冲突：腐朽的民主不如廉洁的独裁，很多大公会都有长老院、议事团之类的设置，当这些长老、议员们发生激烈冲突怎么办？在没有一个强者和稀泥的情况下，其结果一般是分裂，但平时在一个服务器里抬头不见低头见，玩着烦心看着闹心，怎么办？要么转服，要么AFK。

春哥：你说信春哥得永生，但总有春哥的Fans要声讨你，即便不是春哥，也是杰王子或者其他什么偶像明星。你侮辱我的偶像，我就不玩这个游戏了，因为你们玩这个游戏的都是坏人！在狂热的粉丝面前，没有什么理由可讲的。听起来很无厘头，但这是真的。

理想世界是脆弱的

■ JUMP

我曾经是一名重度《魔兽世界》玩家。重度到什么地步呢？我会因为游戏中的团队活动而推掉现实里的约会，推掉和老朋友见面吃饭的邀请，甚至推掉不太重要的工作；我会因为游戏中的计划因为现实里不得不做的事情受到干扰而暴跳如雷；我一度每天在线时间超过了睡眠时间；为了在竞技场赛季接近尾声的关键时期保住一个较高的名次，我可以连续数天通宵奋战。

如果要用100分制的网络游戏沉迷度来衡量我的生活状况，在某些时段我可以得到超过90分。

第一次沉迷度峰值大概出现在《魔兽世界》上市半年后那个冬天。那个时候，刚刚升到满级，广阔的艾泽拉斯世界豁然开朗，等待着我的探索。城市频道里有人相邀去“三大副本”打装备，公会里有人激烈的讨论着与联盟在战场中的厮杀，公会官员们似懂非懂的讨论着屠龙和“40人团队副本”，到那时才真切的感叹到，这个游戏中竟然有如此多的未知可供探索，有如此多的可能性尚待发掘，记忆中始终难忘第一次和联盟作战，在战歌峡谷中艰难的保护部落的旗帜；第一次穿上史诗级装备，周围的人投来的艳羡的目光；再到后来随着浩浩荡荡的40人团队鏖战于熔火之心，战胜火焰领主时的欣喜若狂。如果说游戏乐趣的根源在于“探索”和“回报”，那么《魔兽世界》是一款将这两个要素推向了极致的游戏。这个怪物级的网络游戏中有着太多可以探索钻研的内容，而玩家的每一次探索都能或多或少的尝到一些甜头，庞大的世界，无尽的探索，以及这些探索背后带来的点点惊讶和喜悦的积累，让我彻底的沉溺在了这个世界中。

游戏沉迷的根本原因是满足感依赖，这一点从进入《魔兽世界》这个游戏开始就显现出了端倪。当我在游戏世界中不断探寻的时候，满足的其实是我对未知世界的好奇，而之后得到的奖励更是巩固了这样的满足感。那些惊喜和满足的积累，小到更换装备之后人物有了更帅气的外形，凭借一把极品武器终于夺下了团队伤害第一的宝座，大到在战场中纵横六合唯我独尊，或者团队在服务器中率先完成了首领击杀，一点一点的积累下来，使玩家在不断的自我满足，最终甚至开始依赖于追逐这种情绪上的满足感。体验游戏内容-获取奖励和满足感-体验更多的游戏内容-获取更多的奖励和满足感，这是很典型的《魔兽世界》式沉迷模式。

《魔兽世界》是一个很典型的金字塔形等级构造的游戏，无论是玩家对环境的攻关内容还是玩家对玩家的PK内容，能到达顶峰的玩家都是极少数，这也使得处于高层的玩家产生了额外的成就感和满足感。最顶级的副本会带来最丰富的装备奖励，但只有最强大的团队才有资格去挑战这些高端内容；竞技场中最优秀的玩家能获得无比华丽的奖励，但只有夜以继日的努力才能让竞技场队伍在数以千计的对手中脱颖而出。金字塔顶峰的高端游戏内容鞭策着玩家，或者说强迫着玩家在游戏中投入越来越多的精力和时间，来追逐虚荣和满足感。最终，这种虚荣和满足感形成了一套游戏内的价值观念。正如马斯洛需求层次理论所表述的，玩家在游戏过程中追求的终极目标是自身在游戏内价值的实现。

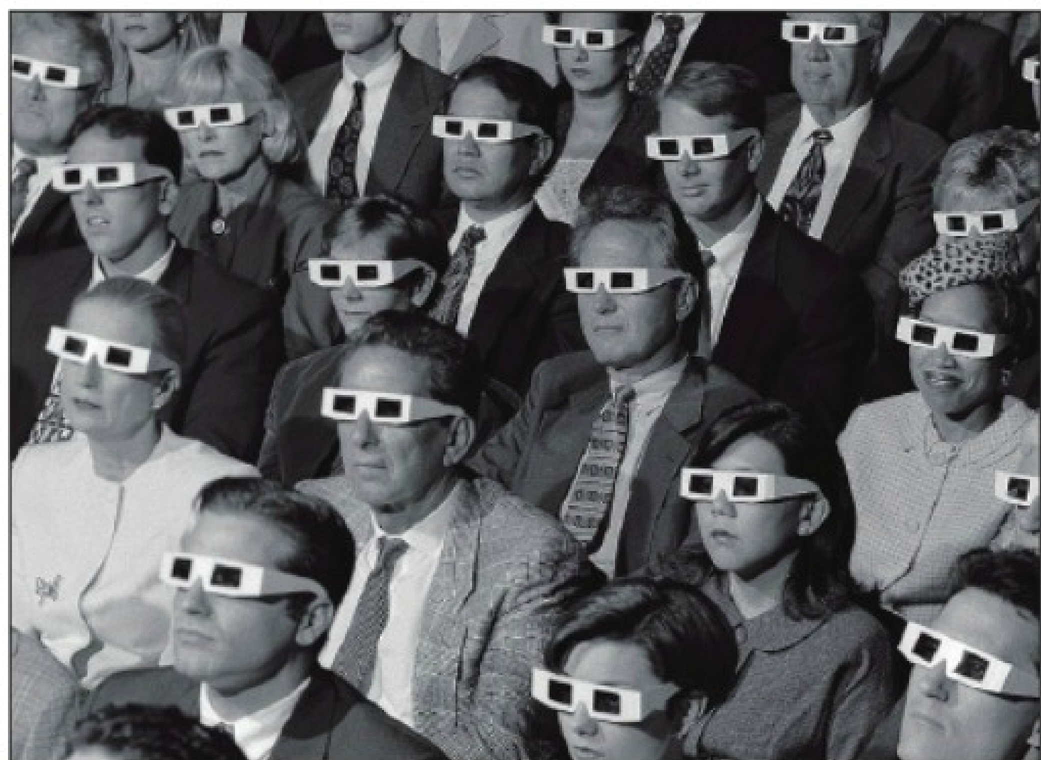
在社交环境中，人的虚荣和实现价值的渴望会被放大，《魔兽世界》恰好是这样一款注重玩家之间互动的游戏。想要体验游戏的高端内容，则必须以小队或者团队为基础，在团队的层面进行努力。《魔兽世界》很显然不是一款适合独行侠的游戏，玩家被迫与其他玩家进行互动和交流，形成各式各样的人群小圈子。这开始有一点像是现实社会的社交圈了，玩家需要花费大量的时间在一起游戏，又因为彼此不同的具体目的而拉帮结派。游戏内的社交在不断放大玩家的虚荣和价值实现渴望的同时，这也形成了羊群效应。羊群效应的存在使得玩家想要退出游戏时需要更多的考虑其他玩家的感受，并将这种压力转化为继续沉迷游戏的动力。为了不让其他几十名等待着的队友失望，所以我今天必须准时上线参加团队活动；为了不让我的竞技场战友失望，所以我必须和他们一起通宵对战；为了不让我的公会会员失望，我一定要努力扮演公会会长的角色。在这样的心态下，玩家是很难轻易离开《魔兽世界》这个游戏的。

更深层次的沉迷则是因为混淆了现实和游戏中的价值观。当玩家不断在游戏中实现了其在游戏中的价值，

随着时间的积累，玩家自然便将游戏内的成就与自身的能力联系在了一起。当玩家在游戏中的某些方面胜过了其他玩家时，就自然而然的产生了一种足以使其心安理得的优越感。沉溺于这种优越感中难以自拔，进而在潜意识中将游戏技能同自身在现实中的能力乃至价值联系在了一起。在知名的《魔兽世界》论坛上，就有玩家发出了这样的呼喊："是什么使得我们游戏一流，现实三流？"现实和游戏世界的反差，玩家在现实世界中遭遇的迷茫和挫折加重了玩家沉迷网游世界的欲望，当玩家不断在游戏中胜过其他活生生的玩家，将满足感和自我成就感推上高峰的时候，一塌糊涂的现实只需要得过且过便好。

可以说，在重度玩家眼中，游戏世界已经成为了一个理想世界：在这里，玩家的努力能够得到回报，玩家的探索能够得到奖励，玩家的成就能够得到肯定。如果玩家会因为什么游戏内的原因离开这个游戏，那么多半是因为这个理想世界遭到了破坏。

因为公会内部的分配制度不公平，分赃不均或者不公平待遇而引得玩家离开《魔兽世界》，这是一种在游戏中十分常见的现象。比起尔虞我诈，价值界线暧昧不清的现实世界，游戏世界应该是非黑即白的公平世界。在游戏内，玩家只需付出就必然会得到奖励，但因为人为原因造成的玩家付出却未能得到回报的结果会对玩家造成非常严重的打击。不公平的游戏世界就不再符合玩家心目中的理想世界模板，在如此的失望驱使下，玩家会选择离开游戏也是合乎情理的，在这种时候选择逃避，也是一种内心压力的释放。与此类似的是，游戏内的人际矛盾，团队进程受挫，或者因为非技术原因输掉竞技场的比赛都是造成玩家离开游戏的重要原因，终归到底，这都是因为游戏不再符合玩家的理想，也就难以再使玩家沉迷了。


网游如果是一场没有尽头的演出，那么我们其中的每个人都是中途退场的人

除了游戏内的原因，玩家也时常因为游戏之外的原因而离开《魔兽世界》。装备被盗是造成玩家离开的重要原因之一，对于一名玩家而言，游戏中的装备就有如他的整个世界。玩家在游戏中所有的地位，所有的价值和所有的身份特征都源自他身上的装备，而装备也是不同玩家之间的等级区分的重要标志，影响着玩家在游戏中的游戏方式，游戏定位甚至人际关系。因为装备被盗而一夜之间一无所有的玩家很难承受如此的打击，特别是在游戏中取得了一定成就的高端玩家，其内心承受的心理落差不啻于从天堂到地狱。

《魔兽世界》是一款很难让玩家主动离开的游戏，因为这款游戏有着太多可以使玩家积累满足感和实现自我价值的内容，而游戏内的人际羊群效应更像是为游戏的沉迷加了一道保险。但玩家无论因为任何原因而不得不离开游戏内的价值体系一段时间，不再以游戏内的价值观来进行思考后，游戏的沉迷作用就会大大的减弱。但当游戏有了新的版本新的内容可以体验的时候，玩家又大多会大量的返回到游戏中，因为善于为玩家提供成就感和满足感的暴雪每次都能玩出新的把戏来俘获玩家需要沉迷的心。

刘经理：是的，网络游戏行业变化很快。这个概念本身就是一种经验推断，不是研究结果。

记者：那么，对于玩家通常因为什么原因而不玩网游了，你们的公司有什么分析报告么？或者说，运营企业是否研究过如何规避玩家个体黏着度下降的方法？

刘经理：我们会在玩家卸载客户端的时候弹出一个调查问卷，大致了解游戏离开的原因。另外，也会通过电话回访了解玩家离开的原因。提高黏着度最主要的方式是强化游戏内容，还是要靠游戏本身内容去吸引用户。其次，就是运营商的服务，比如服务器的稳定、防外挂、防盗号的手段等。

记者：你个人如何看待玩家离开一款网络游戏的原因？

刘经理：大概就是游戏内容玩遍了，所以离开；最近没时间；朋友不玩了，所以不玩；被盗号了；外挂横行；游戏配平不当，所以离开。

记者：就是说，其实公司认为没有这个必要去研究玩家个体离开网络游戏的原因？

刘经理：不，公司的观念不对，了解用户离开的原因是必须且非常重要的。在中国目前的网络游戏市场环境下，运营是第一被强调的。如果运营服务的质量好，就能把二流的游戏运营成一流产品。你知道很多游戏不是败在产品质量，而是败在运营服务。这样的例子太多了，像是《奇迹世界》《激战》在内容上都是一流作品，但运营上未必能说是尽善尽美。我提到运营服务的问题，就是强调对用户心理需求的了解，是非常必要的。

尾声

这篇专题本来的面目不是这样的。您所读到的三篇独立的文章最初都脱胎于采访。凡是愿意谈这个话题的人，往往也就打算就这个话题写一点自己的整体感觉。而当我收到这三篇文章时，我发现它们都是独立成篇、无法拆解的，因为文中有着完整的逻辑和观点，拆解它们将是件可惜的事。这三篇文章本身就是问题的三种不同答案。

当然，你也会注意到，作者所谈论的游戏对象，都是《魔兽世界》。这也是一种无奈，因为《魔兽世界》现在不仅是一款游戏，它还是一种标准。

为什么离开一款网络游戏，这终究是一个让人好奇的问题，因为离开意味着长达数年的、大量的时间和精力都仅成为一种回忆，而这回忆也许对人生并不那么重要。离开一款游戏，对于一个玩家个体而言，就意味着这款游戏已"自然死亡"，就意味着不了了之。如果将网络游戏看作是一场没有尽头的演出，那么我们其中的每个人都是中途退场的人。P

▶快言快语

"强力党"们眼中的"世界"
坐看《魔兽世界》真空期500万玩家的去留

当你再次访问《魔兽世界》(以下简称为"WoW")的原官方网站时，早已不是以往的画面了。伴随着"May it be"悠扬的歌声，第九城市对于WoW的运营也完美地画上了一个休止符。而同时，玩家们也迎来了第一次长时间的"休假"。几年来，游戏中的种种如电影快进般在眼前浮现，是不舍、是无奈、是瞬间的精神空虚，还是……然而，针对这一空档，各大游戏厂商间一场围绕着"魔兽"玩家展开的15日争夺战也上演了。在"强力党"(原指游戏中装备很强的玩家，这里泛指"魔兽"骨灰级玩家)们的眼中，究竟哪边的世界更精彩呢？

■北京 最毒莫洛

右岸的世界

早在九城时代，WoW在中国台湾省的运营商智凡迪就成了最大的受益者。早在2008年11月，由智冠科技与暴雪合资成立的游戏营运商智凡迪运营的《魔兽世界——巫妖王之怒》便已在台湾省正式上线，仅比国外晚了不到5天。尽管在世界同步上，欧美的服务器更胜一筹，但是台服有着天然的优势——无论是线路上的连接速度还是在语言的同一性，因此成为大量国内玩家的"移民"首选。

随着移民浪潮愈演愈烈，起初和谐的气氛也渐渐被玩家的抱怨声所淹没。根据智凡迪官方提供的消息，从大陆方面至台服的玩家数量已达台服总玩家数量的15%以上，被这个数字真正震撼的其实是台服本土玩家。因为服务器负重加大，排队情况增加，来自左岸的朋友也被冠以"蝗虫"的称号，有时甚至在论坛上，两岸的玩家还为此爆发大规模的口水战。

其实，同样的情形在2007年上半年就已经发生过了。在比欧美慢了两个月后，智凡迪才正式推出WoW的第一部资料片《燃烧的远征》，而在当时国服依然是1.12原始版本。为更快体验到新的资料片，一些玩家开始向欧美和台服进行迁徙。面对蜂拥的大陆玩家，智凡迪并不排斥，甚至专门新设了多台服务器以迎接国内的玩家。在国服《燃烧的远征》开放后，尽管大部分玩家都选择离开台服回归国服的故土，但从3月至大陆开放《燃烧的远征》半年内，智凡迪从来自中国大陆的玩家身上获取了大量收益，并且还有部分玩家留在了台服，成为智冠稳定的收入来源。而"蝗虫"之名也因此而来，当然其中存在的贬义也是我们不愿看到的。但是不得不承认，从国服带去的不少粗俗文化，包括粗口、骗东西、Ninja(夺取不属于自己的物品)、团长黑装备等，也是导致事件加剧的关键因素。

如果从服务器的稳定性来说，智凡迪所提供的服务远远比九城要好得多。可能从大陆连接，因为国际接口会导致延迟过高，但本地的速度是绝对有保证的。甚至通过一些网络代理的加速后，大陆玩家也一样可以享受到"绿色延迟"的高速服务，这也无疑加速了两岸之间的互动交流，更多的大陆玩家飘洋过海，在右岸的世界寻求冒险。此次代理权易主后，对国服产生的不信任和不安全感也在玩家之中蔓延开来，一些玩家对国服的信心开始逐步产生动摇，一些原本坚持的玩家也开始将目光转向台服。对


我国台服冬拥湖开战后的场景


资料片中新战场里的火控系统


任务系统多变，地精科技又升级了


我国台湾测试服务器中可以从NPC处购买装备


测试服务器为体贴玩家，可以直接体验，省下了打怪升级的时间


许多大陆玩家跑到台服，体验新的竞技场

此，智凡迪的态度产生了很大变化：在暴雪宣布网易获得《魔兽世界》代理权的同一天，智凡迪宣布将于次日开始限制创建新角色。由于暴雪手中持有智凡迪30%的股份，再联想到限制角色创建时间上的巧合，似乎可以推测这个态度的转变和暴雪的压力有一定关系。4月16日之前，由于在台湾省可以获得更高的利润分成，因此暴雪默许了智凡迪对跨区域玩家的欢迎态度。4月16日之后，为减少大陆地区玩家的流失，暴雪不再支持智凡迪的跨区域运营行为。尽管得不到暴雪的支持，但在利益面前相信没有人会不眼红。一面是台湾省本土玩家联名罢玩的威胁，另一面是合同中经营范围的限制，在顶着众多压力下，智凡迪依然贯彻最初的方针，并以“港澳台的玩家IP和大陆IP类似，封杀起来技术方面有难度”为借口，企图最大化获取利益。然而从某种角度讲，对于大陆玩家这倒多少算是一个难得的好消息。另外，为了摆脱当前的境况，智凡迪还通过开新服务器、免费移民、锁定高承载服务器、补助移民玩家等做法，希望改善问题服务器拥堵的问题。

谈到缓解拥挤，恐怕除了不断扩充服务器外，也没有什么更加有效的办法了。无论是锁定服务器还是免费移民，都是治标不治本的下策而已，所以随后我们看到了几个新服务器的开启。而其间“奈辛瓦里”这个名字则格外引人注目，细心的玩家可能会发现，“奈辛瓦里”这个名字其实源于游戏中一个著名的野生动物狩猎团体，从最初《燃烧的远征》的荆棘谷到纳格兰，再到《巫妖王之怒》中的修拉萨盆地，他们以疯狂捕杀动物，破坏生态环境而著名，甚至还遭到德鲁伊联合会的通缉。这和现在大批涌入台服的大陆玩家是否多少有些相似之处呢？此外，由于野外狩猎的特点，他们都冠以远征军之名，而离开大陆远走台服，不也是一次远征吗？而这次服务器的命名，究竟是巧合还是精心设计呢？相信也只有智凡迪的策划才能说得清了……

武侠的世界也精彩

2009年6月10日10点10分起，《剑侠情缘网络版叁》（下简称“剑网3”）这部国产盛宴打开了它的武侠之门，号称汇集百万玩家之众的“极限封测”，也至此拉开帷幕。清新质朴，略显中国特色，外加水墨画风格的画面，相信足以让玩家眼前一亮。游戏的视频设置中，可以详细设定各种高级渲染效果、动态模糊、全屏柔光，如果打开阴影选项，其效果绝不输于《巫妖王之怒》的画面。从视觉角度讲，“剑网3”绝对不会令你失望，“电影武侠世界”之称也可算得上贴切了。然而，现在抄袭之说却束缚着“剑网3”，系统设定与WoW极度相像，终究不是长远之计。

赶着这段真空期推出“极限封测”，可见金山也不想放过这个绝佳的机会，而与WoW系统的相像，也使得“剑网3”得到部分“魔兽”玩家的追捧。即使是“魔兽”的死忠Fans，有些人也耐不住寂寞投入了“武侠”的怀抱。然而，也有些玩家对此抱怨百出，冗长繁琐的剧情文字、反复单一的任务情节，这些也体现出了“剑网3”不成熟的一面。而封测期中的问题又是异常多，强大画面的背后，无法流畅运行的“死穴”却束缚着游戏的发展。如果你拥有高频双核和9800GT以上的显卡，那么恭喜你，你至少可以用高配来欣赏“剑网3”那美轮美奂的画面了。

游戏中的许多元素都与WoW有些许相似，这本无可厚非。不过，作为山寨版的《魔兽世界》，金山的研发团队仿佛忘掉了最关键的部分——“剑网3”中的PvP系统真有些令人失望。WoW里比较具创意的一点就是：同阵营不能互相屠杀，而不同阵营的人语言不通又免去之间的恶语相向。“剑网3”里都是中国人，门派之间搞语言不通又说不过去，少数民族之间的语言交流问题又不能左右全局，但玩家之间的PK肯定会造成语言环境被污染。一帮“PvP爱好者”们专门杀小号（一个服务器里注定会存在这么一批人），搞得服务器内天怒人怨，有些被杀的心浮气躁，骂人事件是肯定的，然后挑事者必定在那里冷嘲热讽，或者直接屏蔽你。有些志同道合的“爱好者”们肯定还会蹲守在小号去副本的路上，或做任务的集中地进行截杀，即使公用频道存在10


即使是深夜12点后，许多大陆同胞依然在相互PK

角色創建限制伺服器				
尖石PVP	日落沼澤PVP	狂熱之刃PVP	巨龍之喉PVP	冰霜之刺PVP
地獄吼PVP	水晶之刺PVP	冰風崗哨PVP	雷鱗PVP	米奈希爾PVP
戰歌PVP	凜風峽灣PVP	屠魔山谷PVP	銀翼要塞PVP	夜空之歌PVP
血之谷PVP	憤怒使者PVP	寒冰皇冠PVP	鬼霧峰PVP	阿薩斯PVP
諾姆瑞根PVP	狂心PVP	撒爾薩里安PVP	遠祖灘頭PVP	奈辛瓦里PVP
世界之樹PVE				

许多服务器都已经限制人物建立了



“剑网3”水墨式的画面，给人以清新的感觉



画面是不是有许多“魔兽”的影子呢？

秒钟的限制，但大范围的占用频道也绝对不是玩家们希望看到的。被杀的人怒气冲天又奈何那些人不得，然后恶性循环，游戏环境也将每况愈下。

我想“剑网3”既然设定了屠杀这个功能，多少应该对其产生的问题进行修改。最好能加入不同阵营之间的语言障碍设定，或通过游戏内丰富的表情语言来替代。另外，同阵营间的屠杀也增加了修改上的难度，表面看来，这样确实能刻画出“江湖凶险，处处危机”的环境，能够给予玩家一个真实的“武侠”世界。然而，其系统诱发的负面效果却远远大于它的存在价值。综合来讲，“剑网3”是现今WoW外最出色的一款网络游戏，虽然封测阶段的表现还并不能说明什么。不过处于封测阶段的“剑网3”就好似最初的“魔兽”一样，如果想要站稳脚跟，后续的研发、系统的优化则是当前首要问题。而这款饕餮的武林盛宴，究竟有多少WoW玩家会买账，这又是另外一回事了！

夹缝中的世界

除了台服，除了“剑网3”，紧接着有人可能会说：“《永恒之塔》（下简称AION）在最近国内网络游戏中，可以算是出类拔萃的一款了。”——没错，这款无法跳脱出韩国网游种种传统的“韩国游戏”，最初也确实忽悠走了不少WoW玩家，但当游戏进入收费阶段后，大量玩家的撤离也充分证明了问题。泡菜依然不过是泡菜而已，在强大的“魔兽第一”论下，AION简直被“强力党”们评价得一无是处。抛开抄袭与外挂的成分不谈，内容单薄、同质化严重的缺陷，使得AION也无法逃脱韩式网游的命运。以单机形式生生套上网游的外表，此类模式固化的游戏已经不再那么诱人了。但“大作”还是大作，凭借美丽的人设以及绚丽的画面场景，明知道前面是深不见底的夹缝，往下跳的人依旧络绎不绝。借着AION这股东风，又恰逢“魔兽”改嫁，盛大也想借此机会打个漂亮的翻身仗。就冲着上海地标建筑“金茂大厦”上面的AION的广告，可想而知盛大对AION的重视度究竟有多高。

巨额的广告费是一点也没有省，宣传的力度也绝对可说得上是空前了。尽管如此，游戏PvE部分的设计缺陷也无法掩盖，通篇的打怪升级同时也助长了外挂的气焰。而这两方面硬伤无疑制约了游戏的进一步发展，且不说此时台服的风头正劲，即使是国产的“剑网3”，恐怕也不是此时AION可以比拟的了。

总结

2009年5月16日，这是一个令众多“魔兽”迷们疯狂的日子。原国服老牌公会Stars经过多方努力，终于获得了最新副本奥杜亚中米米尔隆困难模式的世界第二击杀，就连国外著名的WoW主题网站MMO-Champion，也大方地献上恭喜：“这不是来自欧洲或者美国，而是来自……中国台湾省——Stars！”我们终于赶上了，“迟到的远征”（玩家恶搞《魔兽世界》第一步资料片“燃烧的远征”）那样尴尬的往事也随之一扫而光。

当“魔兽风波”尘埃落定后，网易将手握《大话西游》《魔兽世界》及《星际争霸Ⅱ》等数款大作，横跨自主研发和代理两大纵区，俨然成为最宽广的网游运营平台。为了避免“魔兽”玩家的外流，网易也从“新硬件”“高质量服务”“珍藏宠物馈送”等方面试图对玩家进行挽留，甚至不惜血本进行大规模的点卡馈送活动。然而随着这扇“魔兽”大门的关闭，一个个传奇的世界又被开启，一扇扇通往梦想的大门亦被打开。相较之下，这杯水车薪般的行动恐怕也来得晚了些吧？

最新的游戏版本、高质量的服务、休闲友善的游戏环境……无论从哪一点出发，《魔兽世界》台服都略胜一筹，脱颖而出成为最佳的栖息之地。让我们整装待发，在右岸的天空下，再次建立一片属于我们的世界吧！

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）



上海金茂大厦醒目的AION广告，照亮夜上海

▶快言快语

佛曰：把我的3D眼镜拿来

自从玄奘法师回到中土大唐开设“西天”旅行社以来，抱着邂逅白骨精、结交牛魔王之美好愿望的少男少女们便络绎不绝组团前往，这直接导致如来佛祖的日常工作成倍增加，即便我佛慈悲胸纳百川佛法高深困意不来，然这份重复性极强的工作还是稍显乏味，忽一日天边祥云不散瑞彩流动，殿前百兽率舞凤凰来仪，只见如来神眼突睁精光乍现，低喝一声：把我的3D眼镜拿来！

■北京 Psychoo


“创世”主美费费表示人物造型上要把握回合制玩家需求

关注“西游”题材网游的读者一定明白我在说些什么，当年网易《大话西游》在《传奇》式浪潮中重振回合制网游这件事无疑向所有厂商宣布了一件20年不动摇的六字真言：西游记，好题材！于是包括网易自己，“西游”信徒们不停地在这个暗含着“有背景的妖怪最后都被上级救走，没背景的都被打死”的无上内涵题材中狂轰滥炸，加上星爷电影《大话西游》助力，便形成今日“不西游，毋宁死”之神奇局面，完全不顾及我佛如来受得了受不了。

“西游”巨擘网易显然不会因此放弃这棵摇钱巨树，于是另开宗门，将这个只要谈起来便会与2D画面联系起来的题材进行3D化处理——《创世西游》。由于作品仍处封闭测试阶段，部分游戏内容也未最终拍板，也就无法就此详谈，但这种画面上的“质变”无疑是《创世西游》截止目前最大的卖点之一，且在不少论坛均获得“好感度”，于是仅就“美术”一层略作窥探。

为什么要3D?

“3D是未来潮流啦，2D都要死啦！”这种声音已经出现了好几年，但事实是“2D根本没死啦！”也需承认，随着技术成熟，3D作品呈绝对上升趋势。遗憾的是，国内有些厂商对这点有一种“本末倒置”的理解，本该是“为了更好体现游戏、提供崭新体验”的3D化目标，变成了“要3D哦，现在都是3D哦，3D就是好哦，反正只要是3D就行了哦。”

《创世西游》主美费费对此认为：“迪斯尼的传统手绘美术片创下很多辉煌，但现在已经大幅度减产，因为尽管2D在模型、面数等资源问题上没有诸多制约，但在表现层面却有局限。也许很多人还是更喜欢或更习惯2D，但是作为《创世西游》的主美，我更希望3D模式给玩家带来视觉升级的真实快感。”

在问到是否有“赶潮流”之意时，费费表示：“这是一个见仁见智的问题，不过老实说，《创世西游》作为网易西游系列第三部曲，我们确实需要用3D手段去继承以前的作品。”

3D化有两个潜在问题，一是“一点也不美，真粗糙”，二是“显卡危机”那样的曲高和寡。费费面对这个问题十分坦然：“从美术工作人员角度讲，我们肯定希望设计得越细越好，但必须承认，《创世西游》的画面细节是不可能与次世代家用机比较的……其实在我们用来开发的机器里，角色或场景都可以


长安城原画


Boss战


有没有让你想起动画片“大闹天宫”？

做得十分细致，但在现实情况里，美术处在一个实现效果和技术约制的夹缝之中。我们肯定希望更多玩家体验这款作品，所以在设计上就需要去考量目前国内大多数玩家的机器配置水平。我们不想因为盲目追求高表现力而忽略掉最本质的‘体验流畅感’及游戏可玩性，我们追求的是这两者之间的平衡。”

费费感慨道：“从现在的市场环境来看，能让玩家认同并留在某个游戏世界，游戏画面起着至关重要的作用。”



“创世”中的地图形式

风格！风格！

“《创世西游》的绘画风格介于写实与动画之间，采用了一种接近传统中国美术片的风格”，费费表示，“我们力图这款作品能够弥漫着浓厚东方神幻的国风韵味，并且加入大量想象和夸张，我的决心就是要做很有中国风格的美术，网易选我负责《创世西游》可能也是出于这个原因。”

“中国传统美术片风格”是个很“玄妙”的短语，打同样招牌的还有《寻仙》，什么是“传统”？“传统”是否就“好”？如何去体现？

费费对此解释：“项目开始前，我们去全国寻找唐朝遗迹，寻找‘唐朝的味道’，在建筑和服饰方面花费力气最大。我们参考了中国工艺美术各领域的代表作，希望可以从知名工艺作品中吸取养分，比如古画、连环画、国产老动画、壁画、面具脸谱等。目的很简单，就是希望《创世西游》画面很‘中国’。”

这段话其实有“冠冕堂皇”之嫌，类似口号早已屡见不鲜，也许第一次听到时会充满向往，但是在无数次失望后只会觉得“你们还有别的没有”？

费费对此认为：“我并不想说什么‘扛起民族风格大旗’这样的口号，我们之所以尽力去实现‘民族’风，只是因为我们喜欢。我们的建筑设计绝不仅仅是照搬一个‘中国古建筑样式’概念，瓦片屋顶、屋檐翘角就能显出‘古意’？既然背景是唐朝，我们就去‘复原’唐朝风格，必须让人相信那是唐朝的东西。当然，我们也不是做教科书，不能把遗留下来的一点东西硬套过来，玩家的审美和需求不断变化，口味越来越多样化，为了‘看起来很有趣’，也结合了很多新鲜想法。”







“创世”提供了文士、天魔、兵家、修罗、落刹、仙家、佛门和地魔共8个门派，图片为玩家“可乐”用独特方式截取的门派样貌

“举例来说：很难用某一个类型去概括现在玩家的喜好，‘美型’和‘卡哇伊’确实十分流行，但市场中仍有非唯美倾向的玩家存在，他们更强调个性和创新，所以我们会做一些鲜明特征的人物形象，比如游戏中的天魔是来自魔天的异族，他们高呼自由，宁愿走向黑暗也决不妥协，所以我们在设定上便会赋予他更多个性——蓝色皮肤和9头身，而文武则是接近现实人形的7头半身。我们不想单单追求艺术表现效果，而是尽力去把握回合制类型的玩家需求。”

美术，到底重不重要

网游与单机有所不同，因为其更加强调“玩家交流”和“吸金大法”，所以网游圈里有种流行说法“主策大于程序大于美术”，费费对此报以苦笑，并承认“网游圈的确有这种情况。”

不过他认为：“我的目标很简单，就是不单纯做一个完成别人想法的工匠，我会想办法维持我对游戏的热忱。”

费费解释道：“不管哪款游戏，美术团队都需要先充分了解策划想法，



经过玩家“妖娆晨舞”PS后的地魔



同样出自玩家“妖娆晨舞”之手的牡丹园



相比Q版或者卡哇伊，“创世”确实足够写实



玩家“离若汐”在没开全效下截取的游戏画面，他用“小家碧玉、秀气”形容“创世”画风

之后再根据玩法和剧情进行视觉设计，而非‘接包’完成死工作那么简单，这是本质的区别。事实上，有些好点子和好建议是直接来自美术或者程序的。在一个优秀的团队中，不存在谁大于谁的说法。十几年前一堆像素就是一款游戏中美术的全部，再看现在次世代作品，美术的作用毋庸置疑。国外产品中，凡是被称为大作的，必定有一群出色的美术团队进行支撑，这个是需求变化的结果。国外美术出身的王牌制作人其实也有很多，像美术出身的稻船敬二，就是现在CAPCOM的开发总负责人。”

费费老师课堂

从目前游戏截图来看，《创世西游》的画面不能说多么“细腻”，但却足够有“范儿”，想必这就是不少玩家表示“画面看着不错”的主要原因，所以下面就请费费来给有志于美术行业或者感兴趣的读者讲一讲他眼中的建议和看法。

费费：首先要说的是一些没有新意却又必须遵循的东西，比如练习好美术基本功啦，多看多想啦……

再者就是创造力，好的创造力是我们这个行当最宝贵的东西。这行在国内起步相比欧美日韩要晚，视野也不那么宽广。让基本功变扎实可以通过时间和努力，但“创造力”却可遇不可求。圈子内的从业人员手上功夫扎实的不算少，但大多数骨子里都是跟着别人跑，也没办法，大部分都是临摹起家，舶来的绘画知识结构。我们可以说出美国游戏的美术特点，也可以说出韩国游戏的美术特点，但是中国游戏的美术特点是什么？目前很难给出一个清晰概念，或者说，很难找出一个过硬的代表作品。光靠挖老祖宗的东西只是其中的一条出路而已，要做出中国美术特点的游戏，需要更多优秀的团队来支撑。

现在国内很多画功不错的人喜欢自己单干，沉浸于自己的细节表现，尽管人各有志，但从某种角度说，这样注定掀不起波澜，推动不了整个行业的成长。



参加封测玩家enddy截取的罗刹营地，值得注意的是那个庞大的“茧”或者“卵”之类的物件

为表现游戏世界的“深厚”和“存在感”，需要丰富的知识结构。这个行业刚起步时，也许会画几笔的人就能去做美术，但是现在情况完全不一样了。国外网游精品的冲击让网游玩家的审美眼光不断提高，要在竞争中胜出，就需全方位拔高各方面标准，不再是能会点PS、MAX或有点美术基础就能轻松胜任游戏的美术设计工作。比方说在游戏中设计一个虚构的种族，是需要很多逻辑去支撑的，大到建筑特征、体型长相，小到一块盾牌或道具细节，都必须符合这个种族的逻辑。从整个行业到从业人员，都还有很长的路要走……



玩家“子夕”制作的“春游图”其中一张，取自游戏截图

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）



玩家“月舞清风”截取的罗刹合影

《星际争霸 II》最新情报



StarCraft II

类型：即时战略
制作：暴雪
发行：暴雪
上市时间：未定
推荐度：★★★★☆



"游牧人"战机现在更名为"夜鹰"，可以发射追踪炸弹，对付虫海攻势时非常有效

尽管暴雪再三表示，《星际争霸II》（以下简称SC2）的第一章《自由之翼》不可能马上与我们见面，但是近期SC2信息的不断公布，尤其是六月末暴雪公布了一系列的战报视频，让我们确切地知道了这款游戏已经基本完成，游戏何时发售，取决于暴雪的调整工作究竟会有多长时间。Dustin Browder和Robert Simpson两位制作人亲自上阵，为Matt Cooper和David Kim之间的三场对决进行了解说，观众们也从已经完成的多人对战中看到了大量关于游戏设计的信息。如此之高的完成度，也说明SC2距离我们并不遥远。

经济科技概念的引入

3场对战分别发生在Blistering Sands、Kulas Ravine和Steppes of War这三张地图上，每个地图主基地的结构同前作非常类似——在主矿区旁有一个斜坡通向副矿，水晶的颜色分为两种：蓝色（标准）和金色（稀有）。相对于前作而言，本作的地图上增加了一些战略性区域，如Xel'Naga族遗留下来的了望塔，早期用于侦察的单位可以将其激活，用于打开周围很大一个区域的视野，以对敌人的Rush提供预警。另外一种物品是"可破坏的岩石"，它可以改变地图上道路的走向，为玩家的攻防提供捷径，但反过来说，敌人也会利用破坏场景后产生的"后门"，杀玩家一个措手不及。

就3场视频战报的情况来看，两名职业玩家均运用了使用农民进行早期骚扰的战术，但也有一些新的变化，比如人类玩家可以使用SCV在敌人的矿区上建造一个供应站，造成敌人的农民无法全部收割资源，如果敌人攻击正在建造中的供应站，玩家就可以在HP耗光之前取消建造，以收回花费的资源。

3个种族在矿区内均可以建造短时期内提升资源采集速度的建筑物，神族可以建造方尖塔（Obelisks），然后发动"质子充电"（Proton Charge）能力，以强化工兵的收割效率。处于超载状态的神族工兵的HP也将极端脆弱，此时只要少量敌方骚扰力量即可毁掉整个矿区。此外，方尖塔还能为周围停靠的神族单位进行护盾充电，但会耗费自身的能量值；人族则可以把指挥中心升级为轨道控制中心（Orbital Commands），从而召唤停靠在星球轨道上的战舰空降"矿骡"（Mule）来参与资源收集。这是人族一个非常重要的科技，只要在视野范围内的地点都可以瞬间召唤到"矿骡"，在很短时间内即可实现分矿的运转。这可以让机动力薄弱，并且防御严重依赖人力的人族能够轻松实现"乱矿流"的打法。我们可以想象一下这种打法：主矿建造好主基地，然后飞到分矿上空，召唤矿骡，再将主基地升级为自带防御的行星堡垒……即便"矿骡"不是永久性单位，但只要能持续2分钟左右，分矿的SVC就能全部补充好了；虫族女王可以使用它的产卵特技，来让孵化池一次同时孵化出4个工蜂，听上去是最没有用的经济科技。但考虑到



虫族目前尚未制作完成，因此在3场官方战报中虫族的实力显得较弱



神族和人族围剿虫族基地


战场的背景显得非常华丽


神族的“巨魔像”能够无视地形因素发动攻击


人族基地危在旦夕


一架人族的雷神机器人攻入了神族的矿区，幸好它的“人间大炮”被取消了

虫族的建筑物要花费工蜂，这本身就会影响到前期的经济，因此女王的产卵特技实际上是在弥补虫族因为前期建设而造成的经济损失。我们知道虫族在面对其他两个种族的时候，如果没有取得压倒性的地图控制权和经济优势，基本上很难有获胜的机会，而SC2中的女王则可以大大缓解虫族早期的兵力和经济压力。

观战和录像系统的进化

在初代制作完成之后，暴雪没有也不可能意识到《星际争霸》将会成为电子竞技的代表，不但拥有数以千万计的玩家，而且还拥有了无数的比赛观众。尽管在后续作品中加入了录像功能，但还远远没有达到玩家的需求。在SC2中，暴雪已经“预先”为热衷于高手对战录像的玩家设计好了一套观看系统。

本作的最大对战人数从8人增加到了12人，玩家可用地图全开的方式来纵览整个战局的走向，也可以进入任何一名玩家的微观视角来欣赏他们各种“手指抽筋”的操作水平，在直播比赛过程中这项功能尤其重要——玩家电脑屏幕上出现的，也正是万里之外顶尖高手对决过程中的实时画面。

为了让玩家找到自己同高手们的差距，在观看过程中还可以随时调用一个图形化的统计界面，来让玩家了解到当前观看一方的资源、建筑物建造、单位训练、科技研究，以及APM值的多少，玩家还可以对所有参战玩家的数值进行对比，各派玩家的操作水平和大局观，通过这一统计栏可以清晰地展现在我们面前。

比赛结束后的统计画面中将呈现更为细化的信息，玩家和观众甚至可以查阅“还剩下多少个农民”“主基地还剩下多少没有采集的资源”这些比较偏门的信息。统计画面不仅是胜利者用于个人炫耀的工具，暴雪表示失败者可以通过本作的统计界面，来知道自己究竟输在哪里——如果你真不知道敌人是如何在短时间内调集大批的军队，将自己苦心经营的防线瞬间突破，那么还可以调用对方的建造日志，从而了解到他究竟在比赛过程中的多少分、多少秒制造出了何种单位。

不包含局域网对战

完全可以说，局域网对战是SC系列在世界范围内流行起来的根本原因之一，而此次暴雪公布正式版将不包含局域网对战功能，即便是两台“背靠背”的计算机，想要对战的话都必须接入战网。此举掀起了玩家们，尤其是国内玩家们在网络中的热烈讨论。取消局域网，强制使用战网对战并非是暴雪扩大运营收入的手段，因为暴雪已经明确表示，战网将继续免费运营，只是针对一些特殊的服务进行收费。

笔者认为暴雪此举的真正目的，除了打击盗版以外（今后只要是多人连线，都必须连接到战网进行正版验证，否则游戏主程序将不予执行），更重要的是反制一些民间“战网”。在经济危机的背景下，SC2漫长的开发周期和庞大的开发费用，以及只在PC平台上发售的独占性，都迫使暴雪对局域网对战痛下杀手。P


此次战报中显示虫族的防空能力依然薄弱，在人族的“女妖”与“夜鹰”的联合打击下相当被动


虫族“大象”的攻击方式现在改为了横斩，成为了名副其实的绞肉机部队

科林·麦克雷 尘埃2



Colin McRae: Dirt 2

类型：竞速
制作：Codemasters
发行：Codemasters
上市时间：2009年9月
推荐度：★★★★


真正的“尘埃效果”


激烈和高自由度是该游戏的一个特色

英国赛车手科林·麦克雷一直是Codemasters出品的竞速游戏代言人，以他命名的游戏有《科林·麦克雷拉力》（Colin McRae Rally）、《科林·麦克雷——尘埃》（Colin McRae：Dirt），然而不幸的是在2007年9月，麦克雷和他5岁的儿子在一场直升机事故中遇难，这距《科林·麦克雷——尘埃》发售刚过3个月。在取得科林·麦克雷家人的授权以后，Codemasters公司准备在今年再次推出《科林·麦克雷——尘埃2》，以纪念这位伟大的赛车手。

具有全新纪念意义的游戏荣誉

这个被制作公司成为“科林·麦克雷的纪念碑”的游戏模式如同真实比赛的奖杯一样，是车手最高的荣誉。玩家需要在每次比赛中都拿到第一，并且里程数、积分数等数值均需要达到一定程度才可以获得这个荣誉。

这样的一个设计不仅具有让科林·麦克雷的Fans有纪念的价值，而且还可以极大增加游戏的可玩性——可以想象当游戏正式发布以后，发烧玩家夜以继日奋战在赛道上的情形。

大幅度提升的游戏画面

《尘埃2》使用了全面更新后的加强版Neon引擎，这是由18名开发人员历时18个月开发出的多平台引擎。Neon引擎在能够提供出色画面效果的同时，也能够实时模拟空气运动，游戏中的如尾气、树木植被、旗帜、瀑布和车辆本身等每件物体都可以受到风的影响，快速行驶的车辆实时产生的气流将会影响周围的物体，以达到一种无物理引擎胜似物理引擎的效果。此外，游戏中所有物体都有自身实时柔和阴影（甚至车内视角的A柱和雨刷投影都会因太阳方向的变化而变化），其阴影贴图采用了2048×2048的超高分辨率，同时游戏在HDR和Tone Mapping支援下对光线明暗变化模拟都十分细腻。车后激起尘土的效果也很真实，在最高效果下同屏幕将会有超过7000组粒子，让玩家可以在显卡和显示器够劲的情况下真真正正体会到“尘埃”。

《尘埃2》的车辆建模质量相比前作也是大幅度提高，车身表面的材质十分有质感，广告等细节处理也很到位，并有周围景物的实时投影，而且为了纪念科林·麦克雷，在前作中属于遗憾的WRC官方授权涂装也会在本作中出现。

更加真实的游戏音效

此次在开发《尘埃2》时，Codemasters同步引入了位于奥地利的AutoMix工作室参与游戏音效的制作。AutoMix工作室曾经参与过电影《速度与激情》系列和游戏《山脊赛车》系列、《极品飞车》系列的游戏音效制作，虽然目前还不能实际试玩到《尘埃2》，但是从官方公布的视频里的音效来看，引擎的轰鸣声、轮胎和地面的摩擦声，基本上已经和电视上转播的WRC比赛无异了。


绚丽的游戏光影效果

改进的游戏系统

游戏提供了多种不同的赛事，除了传统的山道赛、短道赛外，还有和其他玩家、AI同场竞技的竞赛模式，使得游戏的竞争更为激烈。在不同游戏难度的AI表现水平不同，中等水平的AI只是以取胜为主，而高水平的AI还会具有侵略性。

车辆控制系统和前作比较类似，车辆的稳定性更好，使用类比控制器的情况下甚至键盘就可以轻松控制，不像前作中没有方向盘就比较难玩出高水平。虽然本作中车辆依然以中轴为中心做处理，但是完全精确模拟到四轮的状态，而且悬挂系统的作用会更加明显，这些都和真实的驾驶相差不多了，玩家可以完整体会到在沥青、石子、沙地、草地等不同路面上驾驶的感觉。

本作和前作最大的差别是车辆类型更多，高达60余种，除了前作的WRC/B级赛车、越野车、ATV全地形车和轻/重型卡车外，还加入改装后的街头赛车和跑车，可以在不同的车型里体会到不同的游戏乐趣。

此外，游戏的车辆损坏系统也比前作更为精细和真实，车辆碰撞后会有不同的外观损坏，当然这不仅局限于外观，车轮、悬挂、冷却系统、动力系统、转向系统等也会受到损伤并影响到车辆的整体性能。在车辆调校方面比前作会更加复杂和专业，加入了牵引控制、ABS、ESP之类的设置，不像前作只有悬挂系统的设置。

《尘埃2》还加强了比赛结束后游戏的回放功能，玩家可以自由选择视角和控制播放进度(快进、慢放、倒退)，自动镜头给得也很不错，很有临场感。制作公司宣称会加入前作中不具备的回放保存功能，这样在比赛中的激烈镜头，玩家就可以保存下来经常回味，或者用来和是全世界的赛车迷一起分享和切磋。

抛开对科林·麦克雷的纪念，从各项设计上可以证明《尘埃2》是一款值得一玩的优秀游戏，其模拟和娱乐平衡良好的驾驶手感，良好的游戏设定和精美的游戏画面，绝对会在赛车竞速类游戏的市场上占据非常重要的位置。P


激烈和快节奏的比赛会让所有玩家都大呼过瘾


和前作差不多的游戏界面，让玩家轻松上手


游戏画面质量相比前作有了很大提高

FIFA足球经理2010
第一手前瞻

类型：模拟经营
制作：EA Sports
发行：美国艺电
上市日期：2009年10月
推荐度：★★★★

■河北 WILL

FIFA Manager 2010

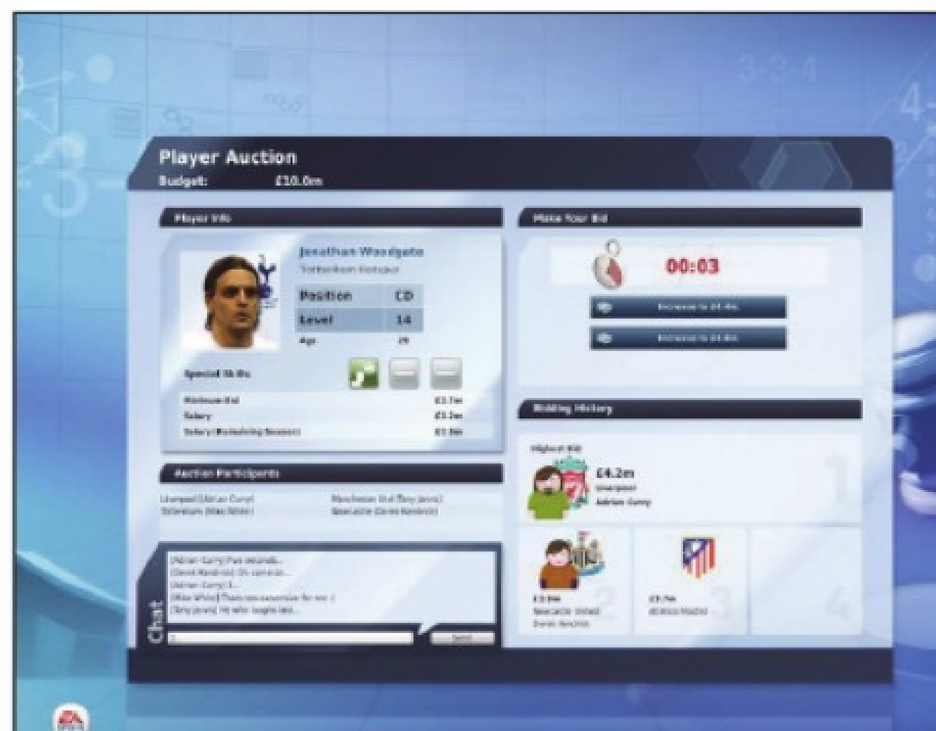

花哨而实用的游戏界面

作为全球最大的电子娱乐厂商，在继续深化开发FIFA系列的同时，还开发了以经营为主的《FIFA足球经理》。虽然前几代的《FIFA足球经理》还有很多不足，但是每一代都有很大的进步，下面就让我们来看看最新的《FIFA足球经理2010》能够给带来什么惊喜。

引入了独立的Online在线模式

《FIFA足球经理2010》增加了一个独立的在线模式，通过这个在线模式，玩家可以同高达8位玩家在同一个联赛中率队互相对战。

为了防止玩家使用外挂作弊，在线模式开始时，玩家的配置就必须填写并


新的在线模式的竞购球员界面：多个玩家购买一名球员


在游戏中可以随时针对单个球员进行设置或者喊话

将被整合入游戏。数据将会在EA的服务器上保存。如果玩家已经在EA或者FIFA Manager的网站注册了，可以直接使用那里的账号并开始游戏。

本作针对之前同类游戏在线模式游戏速度太慢导致玩家失去耐心的问题做了专门的设计和优化，除了限制一些游戏内容外，还让建立主机的用户可以进行一些设置，比如开启快速操作奖励。开速操作奖励功能用来奖励在菜单操作中快速完成操作的玩家，每一步操作都会显示得到的奖分。按照官方的说法，一般情况下8个玩家一起游戏，3个小时左右可以完成一个赛季。

《FIFA足球经理2010》将球员等级分为1～20，这样可以使得游戏有更加直接的评分效果，如果一个球员升了一级，将更容易看到。每个球员由3个主要数值，比如头球、速度、传中，这些将会影响比赛的模拟结果。

更加全面和详细游戏系统

首先是添加了“教练席边的经理”这样一个全新的功能，该功能使得球队教练将以全新的3D姿态出现在教练席边，并且可以影响比赛。教练通过重新整合的特性“Manager Shouts”（教练呼喊）这么一个功能来根据场上的情况，使用喊话来影响球员的心态和士气。制作单位透露本作会提供超过70个动画和15种叫喊方式。

游戏还增加了更多球队经营方面的选项，球场贩卖的食品、设施、杂志、交通工具、VIP区域、衣帽间这些在前作中只是摆设的东西在本作中都变成玩家可操作的元素，而且这些经营性的设施如果做得好，还可以显著改善球队的经济情况。

球队的大战略和战术将会变得更加重要，就算一个球队里全部是巨星级别的球员，但教练的战术设置有问题，一样不能轻松获胜。前作中使用一个优秀的战术打遍天下的情况在本作中也不会再出现了，AI俱乐部的教练会根据玩家控制的球队战术进行相应的调整和设置，在多次交手以后，AI俱乐部就会找到玩家控制俱乐部战术的缺陷，从而针对性地设置自己的战术。

大幅度改进的3D模式和文字模式

在3D模式里，游戏采用的还是FIFA 2009的图像引擎，不过在原有的基础上，增加了上百个新的动画。由于相比前作又是一年过去了，球员自身的外貌发生了变化，制作单位给80%的球员都重新制作了模型。3D比赛模式里的足球运行线路和轨迹也重新制作过，使得看起来更加真实和符合物理学原理。

除了3D模式的改进，游戏还扩展了文本模式，制作单位承诺在游戏正式版发布的时候，相比前作至少增加超过5000条事件以及改进的点球决胜的文字解说、新的电视转播解说和球迷助威。

更加真实和庞大的游戏数据库

作为游戏的核心部分，游戏数据库在每次发布新作中都会被更新和扩容。《FIFA足球经理2010》在前作的基础上，将会提供更多的授权联赛给玩家选择，同时数据库扩容到包含了超过3600个俱乐部，31 000名实名球员，其中超过9000名球员将会有完全真实的头像。

从《FIFA足球经理2007》被所有玩家谩骂到《FIFA足球经理2009》被大部分玩家所赞誉，《FIFA足球经理》的每一代都给我们带来了新的要素，虽然《FIFA足球经理2010》还没有正式发布，但是其针对以前不足的每一项改进都可以看出制作单位的用心，我们有理由相信《FIFA足球经理2010》将会是一款优秀的足球经营游戏。P


改进的阵容界面，可以选择4套替换阵容和首发头像


新的俱乐部设置建设界面：可以在旁边添加Notebook，记录容易忘记的事情


经理的叫嚣模式，可以选择多种方式


更多经营元素来考验玩家的商业头脑

极品飞车 超越



■北京 JHVH

Need for Speed：Shift

类型：竞速
制作：Slightly Mad Studios
发行：美国艺电
上市时间：2009年9月22日
推荐度：★★★★



目前公布的赛车很好地还原了系列最初的译名《名车大赛》

《极品飞车》系列一直是国内玩家非常钟爱的赛车游戏系列，尽管其中也有一些作品偏向写实，但总体来说，豪快的街机风格与喧哗至上的巨大赛道构成了《极品飞车》一贯的特色，平易近人的系统和漂亮的画面为游戏形成了广泛的用户群。近年来《极品飞车》也遭遇了审美疲劳的问题，在工业化的开发模式下，越来越频繁发售的系列新作渐渐调不动粉丝的胃口了，《极品飞车》也在多种设计思路上摇摆不定，希望在保持自身成功特性的基础上扩展新领域。在经过《极品飞车——职业赛车手》（Need for Speed：Pro Street）与《极品飞车——无间风云》（Need for Speed：Undercover）两作的惨败，EA终于偃旗息鼓。写实的赛道驾驶与动作性的街机竞速似乎都无法挽救《极品飞车》的颓势，本来EA的总裁Frank Gibeau对号称"回归系列本源"的《无间风云》给予厚望，希望它能力挽狂澜，但是最终的评价和口碑并没有比《职业赛车手》高明到哪里去。伴随着去年第四季度EA的亏损，公司上层终于决定对之前关闭的《极品飞车》开发团队"Black Box"下手，大量被整合到新开发部门的雇员还是领到了一张解雇信。一时间，EA大幅裁员，人们都以为有着14年历史的《极品飞车》系列寿终正寝，永远离开广大玩家的视线了。

就在EA大刀阔斧进行整改的最后，2009年1月30日，市场经理Kevin Munro对外宣布《极品飞车》系列的最终命运——《极品飞车》系列被分为了四大产品线，用以面对不同的用户和市场。简单来说，《极品飞车——世界在线》仍基于PC平台，它是一款对应EA新商业模式"Play 4 Free"的在线赛车游戏；《极品飞车——氮气》类似于任天堂经典游戏"马里奥赛车"的卡通风格，它对应的是Wii和NDS平台，EA想用这品牌吸引那些偶尔玩游戏的用户；《极品飞车——超越》则是专门面向核心玩家的系列新作，它将在多平台上推出，游戏将继续探索写实的拟真路线，鉴于《超越》的开发团队Slightly Mad Studios中有大量成员开发过《汽车耐力赛传奇》和《GTR赛车2》，所以本作在写实方面应该会比《职业赛车手》表现更好；最后一款尚无冠名的《极品飞车》新作仍交由Black Box开发，它将保持《地下赛车》分支的街头飚车风格。在《职业赛车手》遭遇冷遇之后，为何《超越》仍然保持与如今的系列粉丝期望格格不入的写实模拟方向？看得出来，EA在遭遇系列发展的瓶颈之后，并不清楚



舱内视点的喜好因人而异



物理引擎和碰撞反应是游戏真实地体现


在赛道上追逐的乐趣并不亚于粗犷的街头狂飙


动作模糊和景深特效十分常见

《极品飞车》将要前进的方向，扩大战线的同时也表现了商家保守的经营策略。《世界在线》与Black Box的作品仍能吸引老玩家，而《超越》则试图在模拟赛车领域闯出一条路来，虽然这条路并不宽阔，但用户群会更为稳定。

《超越》目前公布的6款跑车都是货真价实的名车，它们包括莲花Lotus Elise 111R、Shelby Terelingua、奥迪Audi RS4、雪佛兰Corvette Z06、保时捷911 GT2、风之子Pagani Zonda F。游戏也较为忠实地再现了伦敦郊区的著名赛车场布兰兹哈奇（Brands Hatch），它可以说是赛车界中英伦的标志。赛场因为附近视野良好，弯道变化丰富而著称，包括著名的反传统弯道Paddock Hill Bend等赛道都将在游戏里一一再现。由于专业的赛道不同于开放式的街头追逐，玩家在游戏时要收起以往狂放的驾驶风格，小心翼翼地入弯和变速，否则即使你是《职业赛车手》的高手，也难免在本作中与轮胎墙亲密接触。当然这种拟真的赛车操作风格更类似GT系列或《超级房车赛》，系列的老玩家恐怕会一时难以适应。毕竟游戏的核心视点是舱内驾驶视角，玩家虽然也可以切换第三人称追尾视点或者车侧的避震器视点，但基于舱内视角，玩家才能获得最佳的驾驶感受。当玩家操作汽车时，细致的仪表板、方向盘上车手的手指移动、引擎发动的轰鸣声都令人身临其境，随着油门的收放，一种令人心潮澎湃的代入感立即会彻底攫取住玩家的心。游戏的物理系统和破损模型也不马虎，《超越》还是较好地在拟真与豪快之间找到了平衡，如同《超级房车赛》一样，即使是严肃的公路赛道，也能让玩家找到街机游戏的刺激和震撼。

游戏的引擎本来是Slightly Mad Studios为了某款法拉利授权项目所开发的，不幸的是随着《超越》的来临，那款游戏恐怕永远也无法见到天日了。Slightly Mad Studios为《超越》的游戏特点变更了引擎，在视觉效果上比起Codemasters在2008年大受欢迎的《超级房车赛》毫不逊色，甚至随着开发的不断完成还有胜出的可能。引擎完美实现了肌肉赛车硬朗的风格，而且在巨大的游戏环境中，无论视觉特效如何华丽地迸现，帧速都极为稳定。游戏对于伦敦郊区的肯特郡风光还原得十分良好，令人流连忘返的伦敦街景也在虚拟的赛车世界里被复制出来，玩家甚至可以进行一场虚拟的伦敦之旅，诸如“滑铁卢桥”等地标性建筑都会伴随着令人眼花缭乱的流光溢彩展现在众人的面前。

此外，在驾驶舱视点中光照和视觉特效是丰富而炫目的，经过视频帧缓冲等后处理手法渲染的画面效果，伴随着玩家加速，景深、模糊、视线变窄、撞车时激烈跳动的景物变化等符合真实物理世界中眼球变化的图像处理将会令人完全身入其境，难以分辨游戏与现实的区别。

以往写实风格的赛车游戏中，AI的处理都是千篇一律的，它们入弯的角度和速度完美，毫无变化，也不会犯错误。在这类游戏中，玩家更像是与自己在竞速——每一次赛道旅程都是要尽量避免失误，争取拿到比上一次更好的成绩。这样的决赛过程显然是无聊的，开发团队准备在AI的表现上要一些小把戏，AI并不是完美执行最佳方案的完美机器，它们也可能判断失误和犯错误。于是，《超越》中的AI赛车手们可能在弯道的路径计算上犯错，它们可能会撞向隔离墙，可能会误操作锁死刹车，甚至引起连环的重大翻车事故。而AI的行为水准则由玩家的操作风格所影响，如果玩家在驾驶过程中粗暴而无道德，那么AI车手也会以彼之道还施彼身，当然，玩家在竞速中规规矩矩，AI也会对你相敬如宾。

无论怎么说《极品飞车》系列已经走上了多平台，多风格的道路，在系列漫长的发展史中，《极品飞车》获得了不同喜好的用户群。无论你喜欢严谨的拟真还是大开大阖的街机风格，都可以在不同的产品线中找到自己钟爱的续作，我们所需要关注的就是他们所延续的血统和上市的日期。



重点仍然在专业赛事上



能够再现伦敦街头赛道也是令不少人感兴趣吧

梦境杀手



DreamKiller

类型：射击
制作：Mindware Studio
发行：Aspyr
上市时间：2009年10月
推荐度：★★★★☆


发生在疯人院的战斗


除了物理攻击外，Drake还可以发射火球

Mindware Studio似乎对心理题材的FPS情有独钟，他们的上一个作品，正是《恐惧杀手》的资料片。在即将推出的由Mindware Studio制作的《梦境杀手》中，玩家将扮演女心理医生Alice Drake。正如所有医生那样，她的使命是解决病人们的痛苦，但她的工具不是医疗器具和药片，而是一支大口径的转轮机枪。

12个病人 12个变异世界

在看过《梦境杀手》的简介之后，很容易让我们联想到由Jennifer Lopez和Vincent D'Onofrio主演的惊悚电影《入侵脑细胞》。这次等待Drake“入侵”的是12个患有严重精神疾病的病人的梦境，他们都经受过不同的精神创伤，大脑构建的变异世界以及由自己主观想象出来的恶魔也是不同的，而解决这些困扰他们的梦魇，就是消除病患的唯一手段。

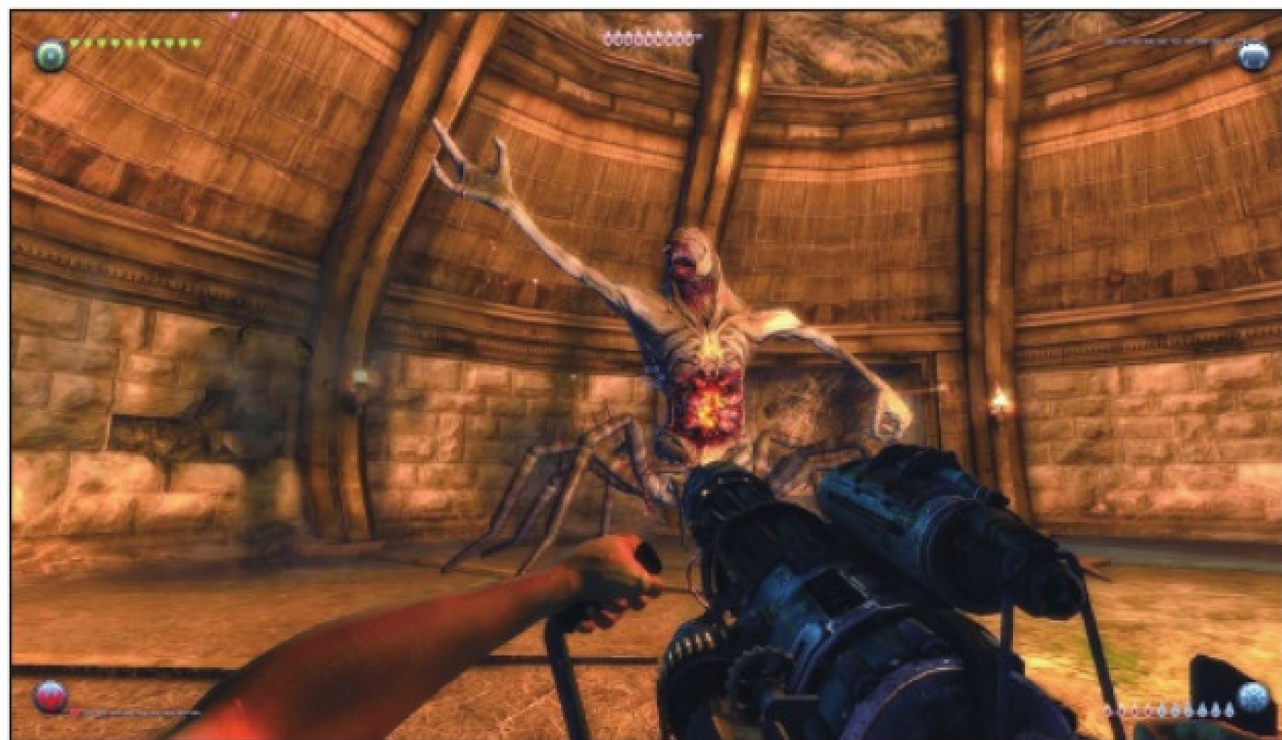
医疗手段

正如FPS游戏中我们需要做的那样，Drake治好病人的方法，就是将整个病人梦境中出现的怪物统统打烂，然后击败关底Boss，同时也是病人黑暗意识的化身。游戏演示了一个发生在精神病院的关卡，玩家的敌人是带着各种古怪面具，以僵尸般的行动方式攻击玩家的精神病人。

游戏的武器系统比较奇怪，每一个关卡开始时，Drake手中只有一支机枪，流程中主武器不可更改，实际上关卡中也不可能给玩家提供枪械道具，辅助武器是一支榴弹发射器。武器可以通过玩家所获得的经验值进行升级——EX的获取方式也显得非常另类——游戏中会在病人的梦境世界里找到他们自己的身影，如果你能帮助他们脱离险境，那么他们就会在自己的主观世界中提供给玩家一些帮助，而EX值就是其中的一种。升级后的枪械可以加装多枪管、更多的弹药量以及实现更高的射速，还会附加一些特殊的发射效果，如喷射带火、带电的子弹。


没有升级的枪械，看得出来在对付大量敌人时显得有些捉襟见肘

既然Drake进入超现实化的场景作战，她自己必然也要带去一些超现实化的技能。Drake手臂上有一个龙形纹身，其魔法攻击就是通过这个纹身来完成的。目前可以确认Drake能够发射火球攻击敌人，还可以通过意念来移动场景中的一些物品。


从《恐惧杀手》中“穿越”而来的怪物

上市游戏热报

■晶合实验室 卢克

前言：笔者不是一个冒险解谜游戏的拥趸，但是《猴岛故事第一章——啸鲸起航》却做到了让笔者爱不释手的地步，虽然英文水平还有提升余地，但在其未出汉化补丁或是中文版之前，还是凭借着对于游戏的热爱而通宵过关。至于《狂野西部——生死同盟》《哈利·波特与混血王子》《燃料》等游戏也都不错，只是不像“猴岛”那样令我沉迷。

猴岛故事第一章——啸鲸起航
Tales of Monkey Island Chapter 1: Launch of the Screaming Narwhal

制作厂商	Telltale Games
游戏发行	Telltale Games
游戏类型	冒险
上市日期	2009年7月8日



推荐度：90

这游戏必须出中文版！还要翻译质量高，文风幽默的！“猴岛”——是我的大爱呀，全力推荐。“猴岛故事”一共准备推出5章，本作是系列的第一章，讲述了故事的起因，当然那些全不重要了，玩家需要知道的是，小盖必须邀游七海去寻找一块叫艾斯旁夏·格兰特的传奇海绵，这块海绵有无与伦比的化解巫毒咒的能力。不过小盖不知道的是，他的历险只是一个更大更深的阴谋的一小部分，而玩家将随同小盖一起完成这些有趣曲折的冒险。

狂野西部——生死同盟
Call of Juarez: Bound in Blood

制作厂商	Techland
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年6月30日



推荐度：85

游戏中将有各式各样的枪械武器，包括左轮手枪、大口径榴弹炮和机关枪，每次准确击毙目标均会增加玩家的专注度，有助减低致命攻击的威胁，兄弟合作可克服死神的挑战。玩家可选择扮演Ray或Thomas，两位均有独特的游戏风格、独有的能力和储存大量武器的军械库，玩家可充分利用角色的长处于每一场激烈战斗中获取胜利。

哈利·波特与混血王子
Harry Potter and the Half-Blood Prince

制作厂商	EA Bright Light
游戏发行	美国艺电
游戏类型	动作
上市日期	2009年7月1日



推荐度：85

本作是J·K·罗琳风靡全球的魔幻小说《哈利·波特》系列第六部电影游戏化的同名作品，与电影同期上市。游戏依然以主人公哈利·波特及霍格沃茨魔法学校同伴们的冒险故事为主线，食死徒的阴谋、伏地魔的身世、神秘混血王子的秘密……一切都有待玩家到游戏中去揭晓。

燃料
Fuel

制作厂商	Asobo Studio
游戏发行	Codemasters
游戏类型	竞速
上市日期	2009年7月2日



推荐度：85

本作是一款在广大自然各式各样的地形中，从摩托车、四轮越野车、沙滩车、卡车等各式车辆中选择合适的车辆，寻找最佳路径来取得领先的越野竞速游戏。游戏中收录广达14 000平方公里的自然景观，通过卫星资料忠实呈现广大的北美荒野，收录包括瑞尼尔山、犹他盐湖、大峡谷、死亡谷与拉什莫尔山等知名景点。

博物馆惊魂夜2

Night at the Museum: Battle of the Smithsonian

本作是《博物馆惊魂》的续作，讲述了一家著名的自然历史博物馆在深夜时分，所有的收藏品，包括暴龙化石、匈奴王军队、罗马战士，甚至古生物，半夜都会复活，作为夜班守卫的主角见证了这一切。虽然剧情与电影雷同，但这基本上算是又一部电影改编游戏的失败之作。



制作厂商	Pipeworks Software
游戏发行	Majesco Games
游戏类型	动作
上市日期	2009年6月30日

推荐度：70

人偶CID

CID The Dummy

这是一款加入了解谜要素的平台动作游戏，包含了大量经典的动作游戏要素，其中不乏跳跃、收集道具以及挑战Boss等。因为游戏中的主角是用来代替人类进行撞车测试的“撞车人偶”，所以许多人类不能做到的动作它都能够做到。



制作厂商	Twelve Interactive
游戏发行	Oxygen Interactive
游戏类型	动作
上市日期	2009年7月4日

推荐度：80

丧尸之日

Day Of Zombie

其实游戏的开篇还有点意思，僵尸闯进正在上课的教室，追击男主角的女朋友，而当主人公追逐着走出课堂，外面已经一片血腥。可是，游戏的图像实在让人有点无法接受，再加上游戏性不高，实在无法给出高分。当然，如果你喜欢僵尸且电脑配置较低，可以试玩一下。



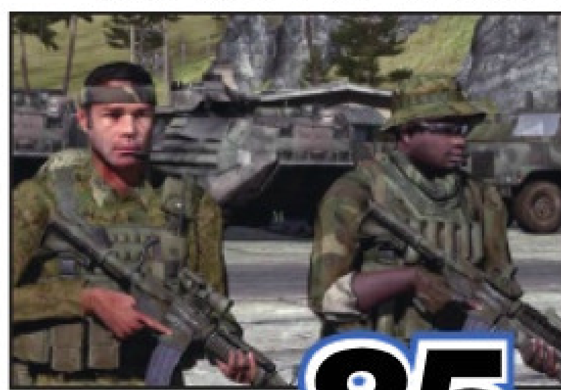
制作厂商	Groove Games
游戏发行	Groove Games
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年7月5日

推荐度：50

武装突袭II

ARMA II

本作最令人惊艳的是其精致的画面，基于多核心处理器支持，采用了第三代Real Virtuality游戏引擎的《武装突袭II》在凸凹纹理映射材质、视差映射、新的玻璃金属质感及反光等方面制作得十分细腻真实。



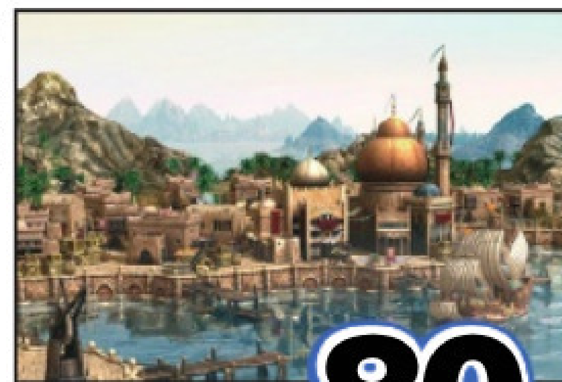
制作厂商	Bohemia Interactive
游戏发行	505 Games
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年7月5日

推荐度：85

公元1404

ANNO 1404

本作延续前作特色，同时结合海上贸易与经营建设以及探索未知领域的乐趣，并大幅提升建筑、资源、物产、事件等种类，让城镇外观更加多元化，且将可建设的都市面积扩充为前作4倍大，赋予玩家建造超巨大都市的管理乐趣。



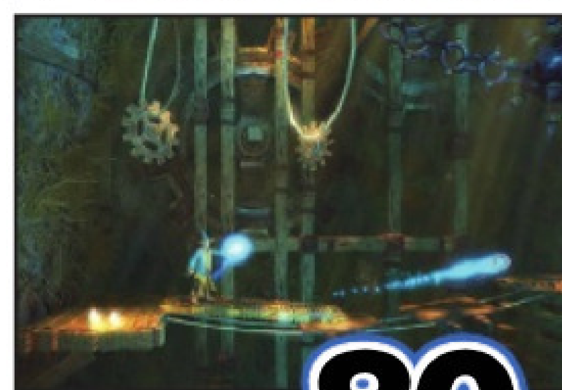
制作厂商	Ubisoft
游戏发行	Ubisoft
游戏类型	模拟
上市日期	2009年7月8日

推荐度：80

占星魔法师

Trine

这是一款基于物理特色的卷轴动作游戏，游戏包含3种职业：骑士、盗贼、魔法师。游戏最大的特色就是用鼠标画出战斗指令来进行战斗，配合了充满民族风格的背景音乐和绚丽梦幻的画面，让玩家在魔幻世界中体验新奇的探险乐趣。



制作厂商	Frozenbyte
游戏发行	Nobilis
游戏类型	动作
上市日期	2009年7月6日

推荐度：80

职业自行车队经理2009

Pro Cycling Manager 2009

玩家在游戏中将可以组建自己的车队进行环法比赛。玩家在新作中将有机会体验超过180场新赛季比赛，包含环法或西班牙在内的这种顶级赛事，可以选择领导系统内建的65个正式团队其中之一或是创建自己的比赛队伍来进行游戏，有很多不同的目标可供挑战。



制作厂商	Cyanide Studio
游戏发行	Focus Home
游戏类型	模拟经营
上市日期	2009年7月12日

推荐度：80

孢子——银河大冒险

Spore: Galactic Adventures

《孢子》是一款非常有特色并且制作优秀的产品，但其游戏性并不为多数中国玩家所接受，当然，一些骨灰级玩家还是能够从中得到属于自己的乐趣。本作是《孢子》游戏第一次踏出太空船，开始对新世界的冒险之旅。



制作厂商	Maxis
游戏发行	美国艺电
游戏类型	模拟
上市日期	2009年7月6日

推荐度：85



独乐不如众乐
——国内联机游戏现象探讨

（本文仅代表作者言论，不代表本刊观点。）

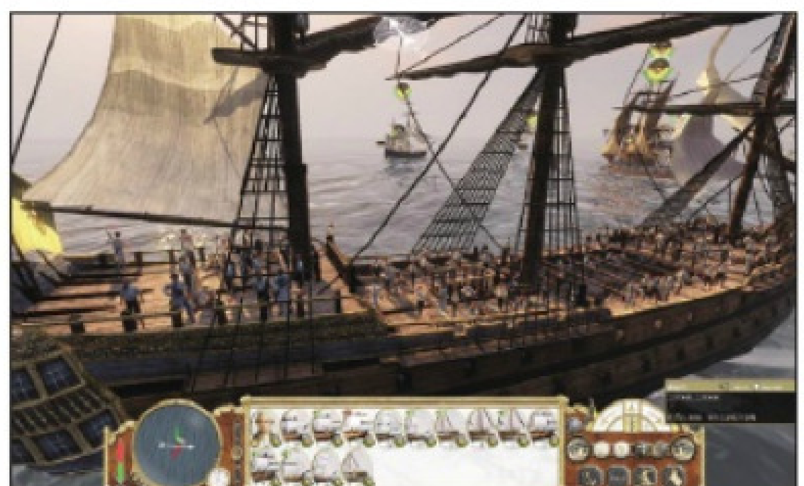
■陕西 Oracle

谈到对战平台上的联机游戏，我们会习惯性地想起《魔兽争霸Ⅲ》《星际争霸》和CS这些老面孔。我们往往忽略了更多同样优秀的联机游戏，它们没有“老三样”这么高的普及率，却也有着一群爱好者沉浸其中，在对战平台上也不乏这些游戏的身影。现在聪明的开发商们在单机游戏里加入越来越多的联机内容，很多游戏的精华部分要待联机时方可展现出来。比如《使命召唤4》（COD4），很多玩家觉得它的单人部分已经够好了，但当他们尝试着去打多人模式时，会发现这两个部分就像是两款游戏。可惜由于认知度的不足，大部分玩家还是与多人联机部分失之交臂。COD4在国内有着数量众多的拥趸，至今仍有总数上千的玩家活跃在各种对战平台上，如此说来已经足够幸运。而更多优秀的游戏想要在对战平台上流行，很难。

因为众所周知的原因，一款单机游戏若要以联机形式在国内流行开来，光靠游戏品质是不行的，机遇占了更大比重——别管你在国外受到媒体如何赞誉，玩家如何好评，到了这片土地上，就得先克服种种外部困难。这些困难包括配置要求、上手难度、玩家口碑等一系列问题。基本上能在对战平台上流行一段时间的游戏都是可遇而不可求的作品，包括大半年来一直很火热的《求生之路》（L4D）。所谓独乐乐不如众乐乐，与人合作、对抗一直是大部分玩家的梦想。少数人凭借着自己的经验，利用网络资源让这个梦想变成了现实。但绝大多数轻度玩家很难做到这一步，时间一久，局面便有点不太正常。下文将对这种现状做出探讨。



L4D算得上一颗联机游戏新星


要流行，仅凭素质是不够的，《帝国——全面战争》足够优秀，媒体对其赞赏有加，但在国内基本没人注意它的联机部分

平台篇

去哪里游戏?

在关键角色出场之前，请容我将地点介绍清楚。国内每天有数量惊人的玩家活跃在各种对战平台上，但游戏种类与用户数量并不成正比。事实上规模越大的对战平台，可选游戏就越少一些，因为要照顾到更多人的口味，只能主打最热门的游戏。那么冷门游戏该去哪里联机？这些用户虽少，但也没被遗忘。如果你觉得一款游戏的乐趣非得在多人模式下才能完全体现，那么你可以到下面这些地方，运气足够好的话，不难找到志同道合者。

规模最大的对战平台——浩方

国内最知名的对战平台应该是浩方与VS平台。前者大家很熟悉了，几年风风雨雨也没动摇其在同类软件的老大地位。后者因为搭上了DOTA这趟便车，迅速被广大玩家所接受。不过因为VS主攻电子竞技项目，并没有加入其他单机游戏，因此并不在本文讨论范围之内。下面重点说一下浩方平台。

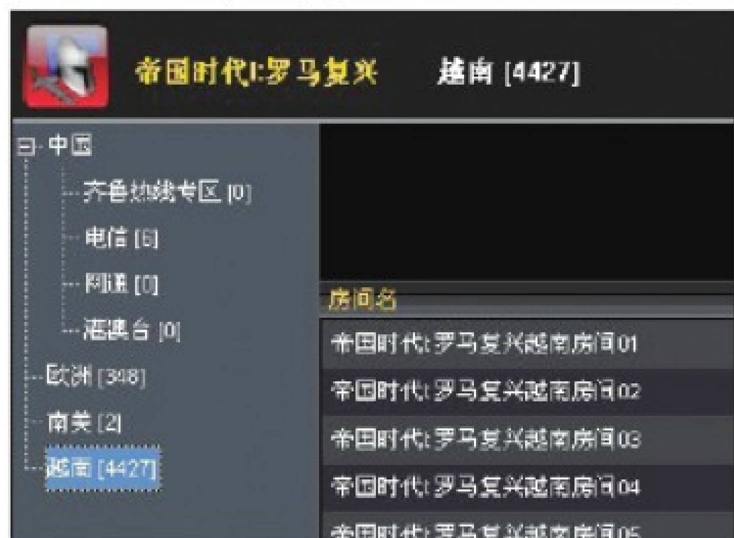
打开浩方，放眼望去，游戏是很多的。无论是经典对战游戏诸如《帝国时代》系列、《英雄无敌》系列、《极品飞车》系列等，还是最新单机大作如L4D以及COD系列，在这里都可以找到较多的玩家和你一同联机，可以说涵盖了大部分的主流联机游戏。但表面上的繁荣弥补不了内在的空虚。这个平台太大了，牵一发而动全身，它对新游戏的响应速度是迟缓的。抛开较为冷门的游戏不谈，即便是热门游戏如《极品飞车》系列，也往往要等新作发售数月之后才会更新专门的房间，现在浩方上的《极品飞车》专区还是以9代为主，后面3代直接绝迹。一方面9代的出色素质在那里摆着，另一方面也暴露出这里游戏老旧的问题。


浩方作为国内规模最大的对战平台，在联机游戏的种类与时效性上做得很是一般

浩方流行的游戏以经典单机为主。《英雄无敌Ⅲ》《帝国时代Ⅱ》《红色警戒2》都有着为数不少的活跃玩家，你可能会好奇为什么都是些老古董，这个放在后面讨论。新游戏有3款，均为FPS，他们是L4D、COD4、《彩虹六号——维加斯》（前两者在任何平台都很受欢迎）。剩下的游戏半死不活，每天都有人在玩，在线人数基本没有超过两位数。这个区间的游戏很多——《英雄连》《战争机器》《战锤》等。如果你对PC单机有所了解，你会发现，这些都是真正的大作，但很遗憾，在这个“同时在线人数最多”的对战平台上，它们就是无人问津。

国际化的对战平台——竞舞台


星期一晚上9点竞舞台的玩家分布，这是唯一一个几乎每个专区都有超过两位数玩家的对战平台



有时候人数分布仍然很奇怪，比如这时《帝国时代》有4760个玩家在线，但越南专区就占了4427个……

竞舞台的玩家很多——这个结论不能向上比，要向下对比才可以得出。因为国际化的缘故，FPS在这个平台里很受欢迎。每天晚上你都可以在这里找到大约5000个L4D玩家，2000个COD4玩家，几百个COD5玩家。除此之外，不久前发售的《鹰击长空》与《红色警戒3》也在这里有着不少拥甬。专区人数虽不能上千，起码保持几百个是不成问题的。这一幕让习惯了“专区惨淡冷清，房间门可罗雀”的单机爱好者们多少有些不太适应。

竞舞台的每个房间都会按照国家地区分类，这也是本次介绍的众多对战平台当中唯一一个可以与大量国外玩家同台竞技的平台。这里的竞技气氛比较浓厚（难道跟名字有关系？），经常会以通知的方式提醒用户观看比赛，虽然大部分比赛都是《魔兽争霸Ⅲ》，但因为是直播，也显得很难得。值得一提的是该平台的录像播放软件相当强大，不仅可以窗口化游戏，可微调的选项也非常之多。

从竞舞台的流行游戏来看，这里非常适合FPS与RTS爱好者前来切磋技艺，交流心得，即使是比较冷门如《杀戮空间》这款国内几乎无人问津的作品，在这里同时联机人数依然轻松上千。但如果你想找其他类型的游戏，我非常不推荐这里。

来自香港的对战平台——Vlan


Vlan的主界面，每种游戏类型都用代表性的图片表示，此时的总在线人数为5164，也算不少了

Vlan比较特别，用惯了前面几款对战平台的玩家面对Vlan的高自由度可能会一时间无法下手。它没有提供游戏路径的设置——也就是说，只要进入一个房间，就与同房间的人共处一个巨大的局域网。而这个局域网里面的玩家运行什么游戏，何种版本都无关紧要。每个房间的名字仅供参考，你完全有可能在《魔兽争霸Ⅲ》的房间里看到COD4的主机。也正因为如此，这里流行的游戏无从得知，因为你无法单纯从房间名字以及在线人数来判断。如果非要以这个标准判断，我们会看到《帝国时代Ⅲ》的玩家比较多，当然，在这里它的名字叫《世纪帝国Ⅲ》。以前《地牢围攻2》也在RPG专区流行过，名字叫《末城危机2》，搞得我很久都没弄明白这是一款什么游戏。上文所提到的在浩方上无人问津的单机大作，在这里也可以很容易找到主机，同时请小心翻译问题。港台这边的朋友喜欢用意译，幸亏《鬼泣4》不能联机，否则不明真相的玩家上来一看有《恶魔猎人

泰坦之旅不朽王座	36	100
闪电战2	0	100
使命召唤4	0	100
失落的星球 - 殖民地	0	100
求生之路4 - (L4D)	11	100
細胞分裂3 --- 混沌法则	0	100
5D社区 - 半神对战专区	16	100
战争之人	34	100

游戏大杂烩，风水轮流转，不过转来转去总是这几款游戏，好在最近添加了新丁《战争之人》，人气颇高

4》，还以为暴雪出伊利丹外传了……

之前只作为一款小众平台的Vlan，随着香港著名游戏杂志《E-zone》与《Hitech》相继刊登，知名度得到了很大提升。在国内较为知名的几大单机游戏论坛也会经常看到它的身影。不久前VLAN经历了一次重大更新，UI更为漂亮，关键的是加入了中国电信专线，此前饱受内地玩家诟病的延迟问题基本得到了解决。它和下面的国美平台一起，成为了各种单机游戏群内联机的首选软件。

本土的小众对战平台——国美平台

国美与信景合作推出的一款游戏对战平台，玩家经常叫它“国美平台”，但官方总是自称“信景对战平台”。因此这个平台很不好找，以前若百度它的名字，通常会出来一大堆电器产品。而且比较要命的是以前经常版本过期，无法正常登录，必须手动下载最新版本。每这么折腾一次，都要流失一部分宝贵的用户。作为一款客户端性质的软件，无法做到自动更新，技术实力由此可见。

这是一个标准的小众平台，有很多的游戏专区，每个专区的在线人数很难突破三位数。大部分的《英雄连》和《战争机器》论坛都将国美作为首选联机平台。游戏大杂烩是亮点，很多新出的游戏会在这里出现。但总体来说玩家还是集中在《泰坦之旅》《半神》和L4D上，剩下的游戏依旧无人问津。一年前《泰坦之旅》异常火爆，经常会出现游戏大杂烩150个人，有130个在玩《泰坦之旅》的情况。现在风水轮流转，L4D——这款游戏在哪里都有为数众多的追随者，成为了大杂烩的NO.1。

专业虚拟局域网软件——Hamachi

Hamachi是一款完全的虚拟局域网软件，用它所搭建出来的虚拟局域网可以实现所有局域网的功能，你可以在本地连接里看到以Hamachi命名的网络，当然，联机游戏也是没问题的。

除此之外，这款软件没有任何对战平台的特征，甚至和游戏根本扯不上关系。打开软件，创建一个网络或者加入一个网络，你就和别人在一个局域网里了。局域网可以做什么，这里都可以做。它适合有准备的玩家，比如群用户联机，网络名称与密码必须事先告知（密码不可为空）。永远都别指望随便进一个房间就可以找到玩友，因为这里没有房间。

以上排名分先后，是按照平均在线人数来排的。不过虽然最后是Hamachi，却不是因为使用Hamachi的人最少，而是这个软件功能实在太少，无法显示具体在线人数，只能放在最后，实在有点委屈这款全球通用的虚拟局域网软件。另外对于Hamachi这样的完全点对点联机软件，在线人数的多少也无关紧要，反正大家都是事先说好的，不存在找不到人的情况。

游戏篇

在国外，以Xbox 360为主掀起的联机热潮使得越来越多的厂商在多人模式上大动脑筋，随着一系列相关服务的诞生，联机模式也走向日渐平稳的发展道路。反观国内，由于种种现实因素，联机游戏的发展并没有一帆风顺，整体表现非常具有“中国特色”。

经典单机游戏续作表现乏力

在国内，游戏新版本斗不过老版本似乎已经成为一个不争的事实：《魔兽争霸III》在对战平台上如日中天，版本却永远停留在了1.20E；CS从辉煌到没落的这段时间，国内网游已经把单机市场取代，1.6还是没将1.5取代。不仅如此，大部分游戏系列的新作也难以超越旧作。8年前我们流行什么游戏，现在还是那些游戏。从许多有代表性的经典游戏我们可以看到，《帝国时代》系列专区的人数是按照“1代>2代>3代”来分布的；到了《英雄无敌》这边，3代永远是主流；大家似乎已经忘记了《实况足球8》和《极品飞车9》后面的作品也是可以联机的；什么，你说《红色警戒3》？原来这游戏还有3代啊……一般而言，平台用户越多，这种现象就越明显。在用户最多的浩方，两代游戏经常会有动辄十几倍乃至上百倍的人数差距。因何造成这种现状？恐怕不是一句两句就能说清的。这些经典游戏的品质是毋庸置疑的，更重要的是，他们诞生在那个游戏相对匮乏的年代，得以给人留下不灭的记忆。可能许多人都有过这样的经历：玩游戏至今，系统数次重装，硬盘几度更换，唯独有几款单机游戏长存在某个硬盘分区里。它们代表了某个时期的记忆，当年沉浸在这些游戏中的玩家，很多现在已经走入社会，承受着来自真实Boss的压力，不可避免地与游戏渐行渐远。最新游戏的先进声光效果对他们未必有吸引力，生活有着无数比这个更有诱惑力的东西，但当他们想要消遣几把游戏的时候，这些老游戏仍然是不二的选择。因为熟悉，不必花费精力去学习一个陌生的系统，即使喜欢某个系列，也只是喜欢之前的作品，而最新作往往会让他们感到陌生，和难以上手。


《帝国时代3》与《红色警戒3》，当时风靡全国的经典即时战略，现在最新作经常面临找不到人联机的尴尬

这可以在一定程度上解释“续作表现乏力”的现象。我们也可以从中看出，一款游戏的流行，靠的不是游戏嗅觉敏锐的核心玩家，而恰恰是对新游戏表现“迟钝”的休闲玩家们。核心玩家与休闲玩家之间缺乏有效的沟通引导，造成了老游戏、新作品之间人气的巨大差别。

版本更迭造成用户持续流失

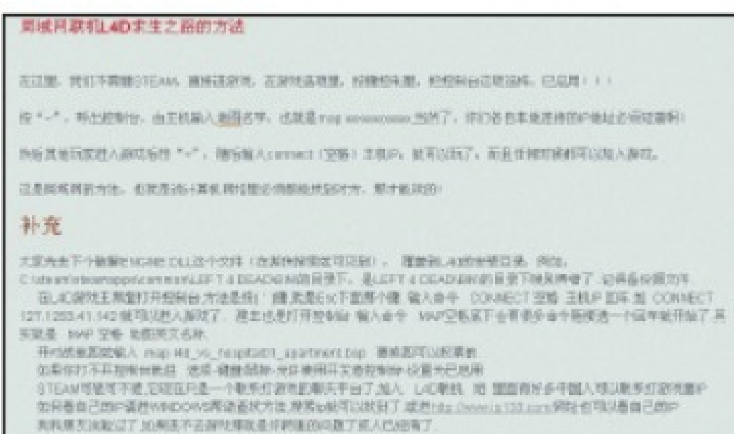
这是大问题，因为这个问题，《魔兽争霸III》与CS在国内几乎停止更新，以防止用户继续分流。多数人不会像专业玩家那样，成天关注游戏动态。他们要做的就是打开对战平台，启动游戏，玩。至于更新补丁，没人逼着他们更新，他们是不会手动更新的。国外相对好一点，一进入Online模式，游戏会提醒用户更新。鉴于国内的现状，我们无法寄希望于自动更新，于是形成了富有中国特色的一幕。


COD4每升级一次版本，就要流失一部分玩家

在国内，一款联机游戏的版本能否顺利更新，要取决于这个玩家群体中CU（核心玩家）的比重。CU多，他们会及时通过互联网得到信息，第一时间更新自己的游戏版本。随后少量LU（休闲玩家）发现能找到的主机越来越少，通过询问CU，也会将自己的版本跟进。这是一个良性循环，当LU比例太大，这个循环就被破坏了。《魔兽争霸III》在1.20之前一直更新顺利，为何之后就陷入僵局？不仅玩家不买账，对战平台也很少提供更高版本的房间。因为《魔兽争霸III》在1.20的时候迎来了DOTA的快速发展，DOTA带来了大量的LU。他们和传统竞技玩家不同，不会关心游戏版本的改动。平台与BN不同，不会给玩家弹个窗口点一下就自动升级。此时“少量LU跟随CU更新版本”就变得不再适用，相反还颠倒了过来。CU更新了，发现找不到主机，只好将版本降为1.20。这是一个恶性循环，最后就是导致对战平台也不得不向多数玩家妥协，主推1.20版本了。一开始冰蛙并未考虑到这个特殊国情，导致后来基于1.22制作的DOTA新版地图Bug多多，直到新版地图的推广遇到严重阻碍，才开始重视这个问题。因为他们怎么都想不到，我们自诩电子竞技大国，大多数人居然还在使用老旧的1.20版《魔兽争霸III》。

抛开电子竞技项目，在一些人气比较高的联机游戏里也会出现类似问题。我们无法自动更新，且会发生更新之后无法绕过验证的问题，因此我们的联机游戏往往是原版游戏。而原版游戏在平衡性上又是最差的（任何游戏都无法在原始版就保持严谨的对战平衡），只有打补丁升级才能保持较高的平衡性，但一升级就不能玩了，实在很矛盾。对于RTS，这种问题尤其明显，《命令与征服3》《红色警戒3》这些平衡性口碑不太好的RTS，其实他们的后续补丁一直在修正平衡问题，可惜我们玩到的通常是平衡性最糟糕的版本。FPS方面，COD4升级频繁，1.5的时候大家还比较统一，越到后面越乱。现在经常是一个房间250个人满员，但进去之后发现只能搜到寥寥数个主机，因为玩家都被分流了，1.5到1.7同处一个房间，却无法相互看到，可以选择的对手或战友都在无形中少了一半。

虚拟局域网遭遇到技术难题


网上的L4D联机教程，看上去繁杂无比，将不少新手拒之门外，免费也要付出代价的

开发商不是傻子，局域网模式肯定不是为了让你在虚拟局域网上玩，不然干嘛费力打造战网系统，开发虚拟社区？虽然从用户角度来说，各种对战平台方便了我们。但从长远发展来看，虚拟局域网对于游戏的影响还是弊大于利。倘若厂商在多人联机部分无法拿到既得利益，那么就只好放弃这块部分了。玩家们的一举一动都被游戏公司看在眼里，相应的对策放出不少。著名的正版游戏付费下载平台Steam在一次更新中修正了可以利用虚拟局域网来联机的漏洞。又如在《战锤40000——战争黎明2》里，局域网联机Ping一旦超过30，就无法看到对方。开发公司这么做也是被逼出来的，就连暴雪的“暗黑3”都决定取消局域网模式，甚至“星际2”都有类似的传言。意图为何，不言而喻。

虽说“道高一尺，魔高一丈”，但每当开发商采取一系列措施，总是能阻碍到大量试图通过对战平台联机的玩家。人们会发现，怎么联机玩游戏这么难啊！打“补丁”还好说，有些游戏需要自己创建批处理文件，再手动设置控制台来联机，这是普通玩家所无法想象的。一般而言一个打算找人联机的玩家会经过“上论坛查看联机教程”“加入对战QQ群”“破解游戏联机机制”这一系列步骤。最后这个步骤因为需要一定的相关知识与动手能力，难倒不少休闲玩家。我们吃了很久的免费午餐，如今终于发现，原来这口饭并不容易吃。

大众喜欢怎样的联机游戏?


至今仍有大量的玩家在《泰坦之旅》官方服务器上联机，因为这款游戏在符合简单爽快特点的同时，也有着足够的深度

首先，配置要求是不能太高的，你得先亲民，民才会亲你。在这方面COD4与L4D做得很好，因此它们在国内的地位也有目共睹。并且有这么一个规律，倘若一款经典游戏的前作与新作相隔时间太久，那么新作的配置要求一定是不能太高的，否则就会导致无人问津。典型的例子是《英雄无敌Ⅴ》与《红色警戒3》。原创作品和一年一度的“快餐”作品则很少出现这种问题。这跟我们的单机游戏玩家分布有关，在此不再赘述。

其次，上手曲线要平缓。直白地说，就是易于上手。这些年发售的RPG何其多，为何只有《泰坦之旅》能在对战平台上赢得较多玩家的青睐？这么说可能会遭到不少核心RPG玩家的不屑，但没办法，《泰坦之旅》的上手难度低到几乎不存在。虽然平衡性和游戏内容都有所欠佳，但靠着低门槛聚集起来的大量玩家的力量是不可忽视的——他们自发制作了《泰坦之旅》平衡补丁，一定程度上弥补了这款作品的不足，使其拥有了更长的生命周期。同时，一个不可忽视的现状是，因为我们有比较严重的个人英雄主义倾向，在联机游戏占有较大比例的FPS当中，无论该游戏提供了多么丰富多彩的多人模式，最受欢迎的永远都是Death Match。不过这种现象正在被L4D和COD5的僵尸们打破——我们并非只会炫耀枪法，偶尔合作也不错，关键要看合作过程中是不是简单爽快。

最后，MOD要跟上。这个不必多言了，没有MOD，就没有CS，也没有DOTA，更没有L4D的各种自定义地图。MOD遵循“玩家越多MOD越多”定理，这个定理反过来也成立。有远见的开发商，如果觉得游戏自身内容无法长久的留住玩家，多半就会开放地图编辑器，否则就会落得《半神》的下场。MOD为游戏注入了新鲜血液，更重要的是，很多绝妙的创意会通过MOD的形式展示出来，一部分创意会被开发商吸收利用，进而开发出更好玩的游戏。对于整个游戏业的发展无疑会起到不可忽视的推动作用。

半神，联机神话的破灭

据说所有的对战平台都喜欢《半神》。

——好吧，这是我说而不是据说。不过在近几年众多的联机游戏里，《半神》绝对是个特例。从先前的游戏介绍到玩家反应来看，不管怎样说，起码对于国内，《半神》是沾了DOTA的光的。尽管官方的说法是《半神》灵感来源于《魔兽争霸Ⅲ》的一张自定义地图《Defense of the Ancients》，但不知什么原因，鬼使神差，有相当一部分玩家包括媒体，都认为《半神》的创意来自于DOTA。

结果，一向对新游戏反应无比迟缓的浩方，居然破天荒地第一时间开放了《半神》对战专区。国美也在游戏大杂烩开设了《半神》的测试房间，如果表现良好，会迅速开设《半神》专区。这款游戏发售之初在国内受到的待遇是空前的：不仅在第一时间被汉化（从偷跑版流出到汉化仅历时4天），各大论坛也火爆异常，各种联机对战群迅速成立。人们似乎已经看到，乘着DOTA这股暴风，半神就要携强大的无级缩放技术，席卷全部对战平台了。那段时间相关论坛十分热闹，甚至连DOTA里都不断有这么个说法：有一款叫做《半神》的游戏，是DOTA的豪华版。因此网友发布很多对比帖，从各个角度证明《半神》与DOTA孰优孰劣。

可惜，如你我所见，结局是遗憾的。《半神》在联机方面有着其他游戏无法比拟的优势，它甚至在发售之前就聚集了强大的人气。可《半神》太不争气了，地图少、英雄少、模式少，什么都少也倒罢了，居然还少一个地图编辑器。这下使得本作无从扩展，彻底沦为一款快餐游戏。这还不算，《半神》对于网络要求极高，联机的时候只要有一个人卡，大家都会跟着卡。如此的《半神》，面对国内一般的网络，也只有黯然退场的结局。

从游戏刚发售时各大论坛《半神》专版的热火朝天，到一个月后的冷冷清清，《半神》用它自身的遭遇告诉我们，即使满足了这篇文章之前所提到的所有条件，倘若没有过硬的游戏素质，也终究会被大众所抛弃。P


无论地图设计多么创新大胆，无极缩放多么便捷好用，都无法掩盖《半神》苍白的游戏内容，地图编辑器的缺失更将本作直接从失败的边缘推了下去



代码之神飞向宇宙

——约翰·卡马克和他的犰狳航空工作室

■重庆 Jump

前言

作为这颗星球上最负盛名的游戏程序员，创作了《毁灭战士》《雷神之锤》的约翰·卡马克早已成为游戏业界导航的信标和创新技术的代名词。但这位在游戏业内功成名就的大神显然并不满足将自己的才华全部贡献给程序代码和3D引擎。和所有天才一样，卡马克需要额外的事业来挥洒过剩的精力和永不满足的好奇心。很少有人能够实现孩提时代那些不着边际的梦想，但约翰·卡马克显然不在此列，曾经酷爱火箭的他终于在他的游戏事业获得里程碑式的成功之后找到了实现儿时梦想的机会。



犰狳工作室早期制作的实验飞行器



飞行器使用的电子元件盒

犰狳航空工作室的诞生

1999年底，《雷神之锤III》横空出世，作为游戏开发者的卡马克被推上了神坛。除了一时无两的名望，售卖这款游戏以及引擎授权为卡马克带来了极其丰厚的收入。提着钞票箱的卡马克寻思着败家的新方案，早已玩腻了收集改装和赠送法拉利跑车，卡马克一时竟然想不出快速烧掉这些钞票的办法了。

通过一些偶然的机会，卡马克得知了CATS奖的存在。CATS奖是“廉价进入太空”（Cheap Access To Space）奖的缩写，由民间组织“太空先驱基金会”设立，任何独立小组只要能够将两千克的货物送上200公里高的太空就能够赢得25万美元的奖金。对火箭和航空事业抱有浓厚兴趣的卡马克借此为契机走访了数家德州本地的独立航空研发小组，并慷慨为这些小组提供了资金赞助。尽管过程热热闹闹并且制造了不小的舆论，但直到2000年11月CATS奖截止之时也没有任何民间小组将他们的廉价太空运载方案变成现实。尽管卡马克赞助的小组没能赢得CATS奖，但间接参与这些民间航空小组研究的经历成为了这位代码之神投身民间火箭事业的助推剂，点燃了他追求无垠宇宙空间的梦想。



2004年6月，犰狳工作室首次成功试飞原形垂直起落火箭，卡马克站在正中央





首次参加2004年Ansari X大奖角逐的试作火箭完成型

在找到了游戏事业之外，甚至是高于他已经无比成功的游戏事业的新追求后，卡马克毅然决定亲自投身火箭和太空载具的开发。2000年底，卡马克有意创建一个新的航空工作室，他通过达拉斯区火箭学会发布了这条消息，旨在寻找有兴趣进行新型火箭研发的志同道合者。通过火箭学会，卡马克结识了尼尔·米尔伯






试作火箭在试飞时失速坠落摔成了碎片，面对满地残骸，卡马克显得很无奈

等3人，近似的理念和追求目标让这4位大男孩一拍即合。2001年1月1日，他们一起创立了“犰狳航空工作室”（Armadillo Aerospace），以建造电脑程控二氧化氢动力（后来因为原料供给问题改为了甲醇和液氧动力）的轨道太空火箭为目标，卡马克的火箭生涯正式开始了。

卡马克的火箭理念

作为创立者，卡马克为初期的犰狳航空工作室提供了大量的资金，也在工作室内获得了相当分量的话语权。尽管在电脑编程领域已然是大师级人物，但卡马克对航空学的了解却十分有限。由于缺乏专业教育背景，他绝大部分的航空工业知识都是通过自学而来，如同20年前痴迷于电脑编程和程序代码时一样，卡马克夜以继日地吸收着制造飞行器所必需的专业知识，并自任犰狳航空工作室的主工程师。

创立之初的犰狳工作室只有包括卡马克在内的4名成员，所有成员都有自己固定的全职工作，他们在支援制的基础上利用业余时间每周碰头两次参加工作室的工作。卡马克是非常典型的实干派，经过最初的理论讨论和基础设计之后，工作室飞快地进入了火箭试制阶段。在2001年～2004年期间，犰狳工作室试制了一大堆形状不同并且使用不同助推剂的飞行器。经历了天知道多少次烧毁和坠落之后，卡马克和犰狳工作室的火箭建造计划框架终于逐渐明晰了起来。

犰狳工作室试制的飞行器有着鲜明的特征：飞行器的控制完全依赖电脑程控，主要由卡马克亲自设计；作为燃料使用的助推剂经历了数次变更，但飞行器始终使用液态燃料；小组对带翅膀的航天飞机点子不感冒，所有的飞行器都利用反冲动力进行垂直升降。犰狳工作室在随后的活动中一直贯彻着这些理念并保持至今。

Ansari X大奖赛，犰狳工作室首次出演



卡马克始终没有放弃载人火箭的理想



卡马克在NASA体验失重舱，他飘了起来

经过了3年的努力和研究，犰狳工作室的火箭计划已经小有所成，人员也扩充到了8名。恰逢2004年Ansari X大奖悬赏1000万美金奖励成功将载人火箭送入太空非政府组织，犰狳工作室和踌躇满志的卡马克决定带上他们的测试无人飞行器参加角逐。

这部测试飞行器使用了非空气动力学的设计，卡马克认为机翼纯属多余的设计，设计复杂并且会在发射时增加额外的重量和阻力（当然或许是因为卡马克的空气动力学不过关才讨厌机翼）。飞行器依靠计算机对光纤陀螺仪反馈的信息进行即时处理来调整喷射口，从而维持机身平衡。动力方面，最初的设计是打算使用50%浓度的二氧化氢和甲醇混合的液态燃料，但后来因为高浓度二氧化氢原料的供应十分困难而临时改成了液态氧。

2004年6月，犰狳工作室成功演示了他们的试作飞行器，这枚微型火箭爬升了40米的高度并飞行了14秒，最终降落在距离发射点不到30厘米的地方，这也让他们成为全球第三家成功制造出可以实现垂直起落的无人飞行器的非政府组织。这个结果让卡马克非常兴奋，两个月后的8月8日，他们带着重达1000磅的火箭进行了正式试飞，尽管之前所有的测试结果都良好，但这部价值35 000美元的火箭却在飞行测试进行到一半时忽然失速倾斜，最终坠毁在了距发射点8米远的地方，残骸散落了一地，气罐甚至喷射到了200米开外。卡马克如此感叹道：“还好《毁灭战士III》销量不错……”



犰狳工作室参加2005年Wirefly X大奖赛杯的火箭作品



建造中的VDR，有着和拉风的名字截然不同的外表

尽管遭遇了失败，试作火箭也摔成了碎片，卡马克和犰狳小组却立马投入了火箭重建计划中。不久后，由保罗·艾伦赞助的太空飞船一号计划（Space Ship One）夺取了X大奖，赢取了1000万的奖金，但他们的其实际投入却超过了2500万美元。对此，卡马克用嘲弄语气发表了评论：“我们可以在接下来的10年里每周摔坏一部火箭，但成本却仍会比太空飞船一号更低。”

不断进取的犰狳

卡马克果然没有食言，在接下来的一年里，犰狳工作室不停地制作新火箭，然后不停摔坏它们，最终他们带上了最像样的火箭参加了2005年底已经更名为Wirefly X大赛杯（Wirefly X Prize Cup）的比赛角逐。在两万名观众的注视下，印着工作室标志的火箭漂亮的升空并且在降落时制御失效，狼狈地摔了个底朝天。准备重新填充燃料进行第二


犰狳小组随后的工作重心转到了四脚飞船上

次试飞的时候，卡马克发现火箭有一根压力管在早先那次不怎么优雅的着陆中被摔断了，于是犰狳工作室在2005年X大赛杯的亮相只得草草结束。卡马克对此次亮相的评价是"虽然令人失望，但好歹我们飞了点东西起来。"

一年之后卡马克和犰狳工作室卷土重来，他们花了整整一年的时间改进引擎和控制设备，新的火箭有了一个拉风的名字：垂直竞速赛车（Vertical Drag Racer，简称VDR）。与此同时，为了在2006年X大赛杯的月球登陆挑战赛中有更好的表现，犰狳工作室颠覆了之前的火箭型飞行器理念转而设计了一部全新的载具：四脚飞船。这部造型怪异的飞船完全不符合人们对太空飞船的通常认知：它的主体就是4个硕大的铝制燃料罐，被金属支杆连接在一起，飞船下方是动力喷口，总重量不到600磅，燃料携带量达到了夸张的400加仑，也就是接近3200磅。这让四脚飞船有了超长时间的滞空潜力，虽然上升速度比VDR慢上许多，但用来应付登月挑战赛却是再好不过的选择了。

但随后不久，犰狳工作室风尘仆仆跑到奥克拉荷马的太空站试飞VDR时（因为在车间进行飞行测试的噪声确实太恐怖，邻居们的强烈抗议迫使工作室成员只能开上5个小时的车奔赴奥克拉荷马），却发现火箭的湿敏元件在路途中被意外损坏了，试飞也只能中止。随后犰狳工作室将重心转移到了四脚飞船上，四脚飞船的点子被显卡巨头NVIDIA的所看好，借助卡马克对NVIDIA的好感以及彼此之间良好的关系，绿色眼睛的标志印在了四脚飞船的外壳上，NVIDIA也成为了犰狳航空参加2006年X大奖杯赛的官方赞助商。


犰狳工作室的制作车间，我们可以看到VDR、像素号和2005年参赛火箭

犰狳工作室在2006～2007年X大奖杯赛上的表现


试验中的像素号

犰狳在2006年X大奖杯赛上的表现还算是不错。他们带上了两部组装完毕的四脚飞船：主力像素号（Pixel）和替补泰克西号（Texel）来到了新墨西哥州的拉斯克鲁塞思参加比赛。犰狳工作室是当年唯一一家参加登月挑战赛的选手。这项挑战赛要求参赛者的飞船在至少50米高空飞行100米并降落在指定区域，在给飞船重新填充燃料后，飞船必须再次起飞，按照同样的标准飞回起始区域才算完成挑战赛。比赛共分两个级别，第一等级要求飞船单程至少飞行90秒钟，降落区域是一块直径10米的平地；而第二等级则要难上不少，不仅飞船单程飞行时间翻倍到了180秒，降落区域也变成了模仿月球表面的凹凸起伏地形。奖金方面，第一级头名奖金为35万美元，第二级胜者奖金则高达100万美元。


像素号的姐妹船特克西号

在两天的比赛日里，犰狳工作室一共进行了三次尝试。第一次试飞的开头非常顺利，像素号平稳飞行了90多秒抵达了降落区域，但降落时却失去平衡，折断了所有的起落架，随后的检查中卡马克发现传动装置的方向节被摔坏了，当日接下来的试飞只能取消。当晚，卡马克将泰克西号的起落架装到了像素号上，修复后的像素号并在第二天又进行了两次尝试，但结果却和第一次尝试差不多：飞船着陆时再次头下脚上。起落架的质量问题让犰狳工作室和奖金擦肩而过。卡马克这时候无比遗憾，工作室随后开始了改进起落架和船体模组。


像素号和特克西号在参加2006年登月挑战赛前

"最后一次降落时我们折断了一支起落架，但裁判不允许我们更换它：只有所有的起落架都坏掉的情况下才能更换。虽然我不太能接受这个决定，但如果事先我们能够把起落架的质量做得更好点，这些问题就根本就不会发生。"

一年之后，2007年的X大奖杯登月挑战赛给犰狳留下了更加悲惨的回忆，赛前两个月，他们遭受了严重的打击：改装后的泰克西号在一次试飞中坠毁了。似乎霉运在整个2007年都笼罩着卡马克和犰狳工作室，这次起落架是足够结实了，但在两天的比赛日里他们却经历了点火失败、硬起飞、飞行时间不足、飞行器失衡，最后以一个干脆的引擎爆炸结束了他们在2007年的所有努力。用卡马克的话来说，"所有可能发生的最坏的意外都发生了"。

犰狳的后续工作和2008年诺斯罗普格拉曼登月挑战赛

虽然连续两年参加登月挑战赛都一无所获，犰狳工作室却借由这些机会向世人展示了他们的技术实力和发展潜力。2007年登月挑战赛结束后不久，犰狳就收到美国空军研究实验室的邀请，并且和NASA（美国国家航空航天局）签订了合作研究甲烷燃料推进器的协议。此外，火箭竞速联盟在软磨硬泡多年之后，终于买来了犰狳航空出产的液体燃料引擎（之前卡马克以"我们是做宇宙飞船的，对你们这些大气圈内搞火箭竞速的没兴趣"为由婉拒过好几次对方的购买意向）。

2008年的登月挑战赛仍然在拉斯克鲁塞思举行，


参赛前进行的引擎测试



起落架问题让像素号输掉了2006年的登月挑战赛



犰狳工作室使用过的登月挑战赛标志

但举办方却从X大奖基金会变成了NASA，这项赛事也成为了“NASA世纪挑战”计划中的一环，比赛中出现的技术将可能直接被NASA采用，用以改进其太空探索设备。

比赛当天，清晨7点30分，温度低至摄氏3.5度，卡马克有些担心不寻常的低温会影响到试飞。果然，第一次试飞就将他惊出一身冷汗，飞行途中点火器出了故障，飞行器只得提前降落，还好迫降并没有对机身造成伤害。第二次试飞则进行得很顺利，经过多次改良后的飞行器平稳抵达了目的地。但就在给飞行器补充燃料准备返航的时候，犰狳工作室被告知返程试飞的时间被迫改到了下午。临时改变计划让卡马克有点恼怒，但随后的成功让他忘记了这段不愉快的小插曲：下午的返程试飞非常成功，经过3年的努力，卡马克和他的犰狳航空工作室终于第一次在比赛中获胜，并赢取了35万美元奖金。翌日，卡马克搬出久经沙场的像素号准备挑战第二级比赛的100万奖金时，燃料管问题让引擎熄火，最终挑战第二等级失败，这很可惜，但工作室的每一个人都对2008年的突破感到兴奋和满意。



2007年是犰狳霉运当头的一年，折损了特克西号之后，他们又在比赛中遭遇了引擎起火爆炸

犰狳工作室目前的状况及前景

尽管与NASA有甲烷推进器的合作研究协议在身，但犰狳工作室当前的主要研究方向仍然是近地太空火箭的制造，当然他们的最终目标从来没有变更过：制造民用载人轨道太空船，开拓太空旅游业。经过8年多的发展，只有8人规模的犰狳工作室已经从卡马克一时兴起的产物成长为了民间火箭界颇具影响力的独立工作室，他们在垂直起降载具领域的研究已经处于民间领先水平。

在达成不俗成绩的同时，犰狳航空工作室的花费在整个民间火箭业界也算相当低廉的。在2006年NVIDIA接手赞助犰狳工作室之前，卡马克粗略计算出工作室的总开销大概仅为200万美元左右。到2008年，这个数字上升到了350万美元，而根据卡马克的估计，要实现近地宇宙载人飞船的目标至少还得追加200万美元的投资。即便如此，和财大气粗动辄数千万预算的官方计划比起来，甚至和保罗艾伦赞助的Scaled Composites（前面提到的宇宙飞船一号的制作团队）之类的投入比起来，卡马克已经算是厉行节约了（当然，高投入往往也有高回报，Scaled Composites就已经实现了私人商业太空旅游了）。随着犰狳工作室的发展，曾经的兼职模式也难以继续维持公司的运转。目前工作室8名成员中的3名已经放弃了之前的工作，成为了公司的全职人员，但幸好约翰·卡马克目前没有放弃id的工作全力投入火箭事业的意向。

在2004年《毁灭战士III》上市后，卡马克似乎将更多的精力投入了他的火箭事业中，所以近年来鲜有这位大师在游戏业内的消息。还好2008年犰狳赢下了登月挑战赛，卡马克也算是小小了结了自己多年的“怨念”，得以重新将部分精力放回到游戏开发中。也许这才是我们能在最近看到如此多关于Rage甚至Doom4消息的原因。虽然卡马克在民用火箭领域取得的成就也令他的粉丝感到骄傲，但从一名游戏玩家的立场出发，看到卡马克有意在载人火箭计划完成后再投身Google登月X大奖竞赛的消息，心里还是不禁有了一丝寒意……

太空啊，请你不要带走我们的代码之神吧！



连续第三年参加比赛，犰狳航空工作室终于在2008年成功的完成了第一级的月球登陆挑战赛



卡马克代表工作室领取奖金（图右白衣者），虽然像素号第二天挑战第二级失败，但这并没有影响工作室成员的兴致



火箭竞速联盟将犰狳工作室的引擎安装在了自己的竞速飞机上



犰狳工作室和NASA合作的甲烷推进器计划



犰狳工作室设想中的下一代轨道载人火箭



犰狳工作室的吉祥物Widget，这个吉祥物暗示了工作室的德州血统以及不太严肃的风格



冰蛙出走，电魂重生
——DOTA6.60简析

□上海 真红

第一章：“倒塔神”冰蛙出走神殿独家视点

冰蛙（IceFrog），一位在现实社会中平凡的年轻人，在DOTA界却被尊称为“神”的男人。是他从上一代神Guinsoo手中接过了掌管DOTA的权杖，也是因为他大刀阔斧的改革和对DOTA世界的不懈创造，使得DOTA这款基于《魔兽争霸Ⅲ》地图编辑器设计的同人对抗游戏成为了WCG官方认可的比赛项目，全球的Fans更是以千万计。作为DOTA界的唯一神，IceFrog也将所有的心血投入在了DOTA这个一手创造的世界上，他可以在发布新版本3小时内立刻发布修复Bug的新版本，他每周要浏览上万封的E-mail和相关帖子来吸取玩家的意见和Bug报错。由他更新的DOTA版本依然过百，全面超过了宗主War3的版本更新速度……

最近半年来IceFrog一直致力于将DOTA变得更具观赏性、节奏更加紧凑、全球版本互通等问题上。6.60这个被他称之为“重塑世界”的版本，IceFrog为其投入了巨大的精力，其中更是为了庆祝中国农历牛年而加入了牛头人酋长这个新英雄。但就在6.60正式发布前期，却传来了让整个DOTA界为之震惊的消息：IceFrog宣布与DotA-AllStars官网中止合作！

金钱于我如浮云——冰蛙与铅笔龙决裂的根源

如果说IceFrog是DOTA的最高“神”，那么一直以来作为DOTA第一官网的DotA-AllStars便是IceFrog栖息的神庙。这座IceFrog用来收集玩家留言、意见乃至报错信息的神殿同时也是注册量过百万，活跃会员以万计的人气网站。在整个英语国度内没有任何一家DOTA网站敢拍胸脯说自己的影响力能盖过DotA-AllStars。

为什么大神会一怒之下出走神殿？在IceFrog于自己Blog发表声明后，大家才知道原来背后的真相是IceFrog和DotA-AllStars的网站负责人铅笔龙（PenDragon）闹翻了——就DOTA是否收费化而闹翻了。这真的是非常奇幻的一幕：作为神殿大祭司的PenDragon希望IceFrog能跳开暴雪霸王条款的束缚，自行开发一款类似于DOTA的游戏，并以此游戏为摇钱树；而大神却依然以大爱为前提放弃自我利益，决定继续基于War3的地图编辑器进行DOTA的版本更新，而且还将继续自己的免费道路。说到这，我们就不得不先提一下暴雪的那条霸王条款：“所有基于《魔兽争霸Ⅲ》地图编辑器改编的游戏，版权归暴雪所有，任何盈利也将归暴雪所有。”试想一下，DOTA目前全球的Fans已经以千万计，全球以DOTA为比赛项目的比赛更是层出不穷，这一切全应该归功于IceFrog和DOTA-AllStars的努力，但最终的收益却全进了暴雪的腰包。冰蛙可以视金钱如粪土，但是他的大神官铅笔龙可没有那么高的觉悟。


这就是DOTA目前“神”的标记

就这样，收费与免费成了两者之间无法修复的鸿沟。



决裂后冰蛙的新Blog

冰蛙的博爱与铅笔龙的小算盘最终谁会如愿?

IceFrog在离开DotA-AllStars之后明白了一点，如果仅靠私人运作的网站，最终难免会因为受制于人而产生矛盾。所以冰蛙随即在Blog上发表了希望建立DOTA公益百科的想法："新的网站将永远向玩家免费开放，并且它将是一个全新的类似于Wiki百科一般的存在。所有的浏览者同时也可以是网站的缔造者，每个英雄、每则词条乃至每篇攻略都将由你们亲自打造。"说来也巧，就在IceFrog与DotA-AllStars决裂后不久，国内就真的出现了http://www.dotaer.com.cn/（DOTA百科）的网站，可以说IceFrog预想中的大爱国度率先由中国的玩家建造起了雏形。目前IceFrog表示一切良好，DOTA的更新工作并没有受到此次决裂的影响，他在近期也更新了6.61的新补丁，并表示自己至少还会在DOTA上投入两年的时间。玩家对此也纷纷表示支持。



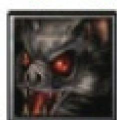
国内已经在做类似于冰蛙提倡的DOTA公益百科

说完冰蛙，我们再来看看铅笔龙。在IceFrog出走并发表声明之后，PenDragon也不甘示弱地在DotA-AllStars发表声明，他这边得到了Guinsoo的支持，并已经开始着手开发全新的不基于War3地图编辑器的游戏。同时他表示即使IceFrog离开，他的网站依然是注册用户过百万的牛X网站，而且他也得到了资金来进行下一步的动作。事实真的能如PenDragon盘算的那样进行吗？笔者在此表示怀疑，自双方决裂之后，几乎所有玩家都是站在冰蛙一边对铅笔龙的行为进行抵制，DotA-AllStars的论坛上更是出现了众多会员发誓再也不会踏足此处的帖子，只有少部分"欧美式RMB玩家"玩家对DOTA收费版表示支持，并希望可以通过现金点券充值在游戏中获得神一般的感觉……同时值得注意的一点还有，虽然目前市面上有大量的"山寨DOTA"游戏，诸如WakeFox天价签下月魔Moon代言的网游，还有已经上市的《半神》等，玩家都兴趣欠缺。现时根本没有一款"山寨DOTA"能超越DOTA本身。所以，铅笔龙或许现在可以依靠他的网站成功融资，但最后的结果却很难预料……

第二章：倒塔6.60～6.61重要英雄平衡性改动大揭秘

从正式公布6.60的消息开始，全球DOTA玩家就开始翘首企盼这个新纪元的到来。经历了N个测试版本不断调试，IceFrog终于发布了DOTA最新的6.60版本。作为DOTA历史上又一个里程碑式的版本，6.60的改动量着实让人惊叹，几乎一半以上的英雄被更改或重置、差不多一半的物品也加入到了改动范围中。另外还重做了一位英雄和加入了两位强势的新英雄，加上若干新物品的诞生，完完全全改变了DOTA的游戏进程和各种英雄的玩法。虽然在此之前早有耳闻，但实际地图到了玩家硬盘中后，如此多的改动也着实让人惊叹不已，各位观众就跟着笔者一起来领略一下全新版本所带给我们的震撼吧。

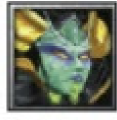
英雄篇



天灾军团新增英雄：蝙蝠骑士（图1）

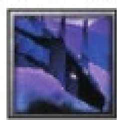


近卫军团新增英雄：牛头人酋长（图2）



蛇发女妖：6.60中新技能秘术异蛇替换连环闪电，新技能石化凝视替换净化。6.61降低石化凝视的冷却时间从70秒变为35秒。略微提高了秘术异蛇的飞行速度、施法距离和冷却时间。

评论：秘术异蛇跟连环闪电技能形式一样，只是每次弹射会递增而不再是递减伤害。石化凝视则是大范围的净化效果，不过它是只会对正面面对蛇发女妖的单位产生效果。可以说这次美杜莎经过两个版本的滋润之后大大加强。

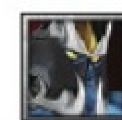


冥界亚龙：6.60用新技能幽冥剧毒替换狂热，6.61中幽冥剧毒只能作用于敌方单位。


图1 蝙蝠骑士：跟我走吧


图2 最IMBA的新英雄——牛头人酋长

评论：一个全新的前中期DPS技能，对手剩余的HP越少伤害越高，令VIP本来就很强势的黄金时期更加强大（图3）。



流浪剑客：用新技能战吼替换坚韧光环，重做技能风暴之锤，提升技能巨力挥舞的伤害（10/20/30/40→20/30/40/50）。


图3 仅仅改变了一个技能，却让VIP的前期压制力更强了

评论：最少人升的光环终于被改掉了，变成了增加防御的主动技能，还附带了12%的攻击速度。风暴之锤由单体变为了范围攻击，啧啧，那一大片的锤子

啊！巨力挥舞早该加强了，同样是分裂技能，猛犸的待遇可比流浪好太多了（图4）。


图4 现在的流浪打人疼，锤子也疼

巨魔战将：用新技能战斗专注替换暴走。

评论：原本巨魔单体大Buff的神技现在变成了团体提升的技能，这修改虽然提升了巨魔的团队作用，但也硬生生又灭了一个神装大后期英雄。

矮人狙击手：6.60用新技能霰弹替换榴弹，6.61瞄准的射程提升从55/110/165/220调整为65/130/195/260。

评论：看来IceFrog是铁了心让矮子进行魔物双修了，榴弹其实就是将霰弹的一次性伤害分至10秒内完成。当然，最美丽的还是多出来那10秒的大范围减速。6.61略微增加射程也算是对矮子长久以来冷板凳的安抚。

敌法师：改写技能法力虚空的伤害机制。

评论：现在对目标使用时会对目标及其附近单位造成等同于目标单位因法力虚空而受到的伤害，聊胜于无的修改（图5）。


图5 分身斧的改动让敌法的实力上了一个台阶

刚背兽：提升点智力成长0.6。提升技能刚毛后背作用角度（90→110），伤害储存上限改回原来数值（300→250）。

评论：“背背猪”的能力又回来了，虽然伤害提升上限依旧存在，不过刚毛后背的加强确实是让猪找回了以前“MAN”的感觉。

育母蜘蛛：改变寄生蜘蛛的护甲类型（中型→普通），和被外塔攻击受到的伤害（50→100%）。

评论：削弱了大蜘蛛的推塔的能力，可真有人敢放它单路推塔么？

黑暗贤者：提升技能真空的施法距离（600→800），同时不再对魔法免疫单位起作用，牵引效果将有0.3秒的延迟；降低技能离子外壳的冷却时间（15→7）。

评论：作为近期的几个新英雄，黑贤异常冷门，这次的改动也是喜忧参半，加强了离子外壳却削弱了真空这个强力技能（图6）。


图6 CD缩短让黑贤可以保证两个离子护盾的释放

死亡先知：技能巫术精研不再给予额外的移动速度。

评论：6.59年代的死亡先知让人恨啊，打不过的跑不掉，打得过他的又追不着。6.60年代至少打得过的就敢追上去拍他了（图7）。


图7 285速度的DP完全逃不脱对手追杀的魔掌

德鲁伊：技能变形术每一级都额外拥有技能，战斗嚎叫（额外增加攻击力/护甲，20/2、40/4、60/6）和降低持续时间（10→8）。改变精灵熊的技能（等级1→增加物品栏，等级2→增加技能回归，等级3→增加技能缠绕，等级4→增加魔法抗性和技能粉碎击）。提升变熊后的攻击距离（100→150）。技能狂猛被施放后，将同时作用于精灵熊和德鲁伊。移除变熊后的技能合二为一；施展在精灵熊和英雄上的技能，持续时间将相同。

评论：新版本的小德很唬人，一级的熊就有物品栏，带个圆盾、拿个补刀斧打野怪那叫一个Happy。狂猛的更改太贴心了，狂猛双熊从此共进共退亲密无间。当然，大棒加胡萝卜一向是大神的风格，少了合二为一让小德的抗击打能力削弱了不少（图8）。


图8 双熊拍门，你打哪只？

娜迦海妖：降低碰撞体积（24→8），降低技能镜像的施法时间、冷却时间（50→40）和魔法消耗（85/105/130/150→70/80/90/100）。

评论：现在娜迦海妖围人更难了，镜像的加强倒是实实在在的，毕竟娜迦海妖是靠分身吃饭的英雄。

死灵法师：改变技能竭心光环的数值（0.5/0.75/1/1.25%→0.4/0.6/0.8/1%）和作用范围（700/800/900/1000→1000），降低力量成长（2.0→1.5）。

评论：号称6.59法系肉王的40法师还是没能逃过大神削弱光环照耀，虽然没有一竿子打死，但看看以前刚背兽的下场，要知道钝刀子割肉可是越割越疼啊，所有死灵法师的Fans估计都要去烧香拜佛了。

黑曜毁灭者：降低技能星体禁锢的冷却时间（20→18/16/14/12）。


图9 黑曜语：人头与我的智力同在

评论：尸王的力量抽取CD这么短，毁灭的智力抽取也多少该平衡平衡了嘛（上页图9）。

恶魔巫师与暗影萨满：降低技能妖术的持续时间（1/2/3/4→1.25/2/2.75/3.5）。

评论：6.59年代的法师们基本都被集体削弱了，连最好的控制技能也被削了层皮。

影魔：提升技能魔王降临的护甲降低数值（1/2/3/4→2/3/4/5）。

评论：这意味一级的魔王降临性价比值得玩家在9或者10级去点它了，4级技能可以让你拥有一个全体不需要攻击版的黯灭之刃效果。

山岭巨人：技能崎岖外表现在被动给予护甲（3/4/5/6），触发范围增加300，不再只被近程攻击触发。

评论：IceFrog果然不能容忍自己设计的技能直到最后4级才被提升，6点护甲和范围触发让这个技能的价值瞬间提高到值得被10级提升的程度（图10）。



图10 山岭依旧是那么的唬人啊

圣堂刺客：改变技能折光持续/冷却时间（20/23→17/17），同时将其改为瞬发作用。改变技能灵能之刃的溅射范围（80/160/240/320→320）和攻击距离提升（50/100/150/200→40/100/160/220）。

评论：圣堂的线上压制能力陡然剽悍了许多，折光的持续/冷却一致让人不由得想起了熊战的双V10连击（现在最高是12连了），控制好时间10下所附加的伤害太吓人了。灵能之刃的更改就吓人了，不但近战英雄在对线时会被狂抽，连一些伪远程的英雄都害怕。

修补匠：黑皇杖不能被刷新了。

评论：修补依然能够拯救世界，只是方法没有6.59那么霸道了而已。

熊战士：改变了技能超强力量的攻击速度提升（100/200/300/400→400），和攻击次数（5→3/4/5/6）。

评论：拍人不凶，哪算狂熊，如今低等级的熊拍人也疯狂了，想想一个3级的熊在队友的支援下打出8连击是什么样的伤害吧。

众神之王：技能弧形闪电施放完一次可以立刻施放下一次，而不需要等闪电弹跳完才能继续施放，并增加冷却时间（2.0→2.5）。

评论：小电终于可以名正言顺的加满4级抽人玩了，不过2级的电估计还是只有12级时才会有人愿意加。

鉴于6.60的更新实在太多，本期篇幅有限，就暂且先介绍受关注的英雄改动给各位，剩下的有机会再补完。余下的篇幅，让我们一起来观赏一下新生的英雄——闪电幽魂。

第三章：从闪电中重生的狂怒幽魂
——6.60闪电幽魂重制攻略

随着DOTA时代不断的发展，层出不穷的新英雄和新技能让游戏充满着朝气蓬勃的活力；但他们光芒四射的同时也让一部分跟不上时代节奏的老英雄逐渐落寞，为了让这些老兵能够重返战场，IceFrog动用了“神力”来让他们重获新生。自从食尸鬼回炉重造并在战场上焕发第二春之后，玩家们都纷纷猜测下一个能够撑起一片天空的老英雄将会是谁。海选投票的候选人倒是一大把，不过实际版本出来后还是出乎所有人的预料：大家一致公认的再造大热门火枪手在6.60版中只是更改了技能，而重生的光环却笼罩在了闪电幽魂身上。新生的电魂依旧以闪电的力量为主，只是新的力量他变得更加疯狂嗜血。

技能介绍篇

等离子场

效果：闪电幽魂释放出威力正比于其扩张程度的等离子场，扩张和收缩过程中造成两次伤害。等离子场离闪电游魂的距离越远，伤害越大。每次最多40/70、60/105、80/140、100/175，CD16秒。

施放消耗：125



图11 等离子场一级准备



图12 等离子场的完全发射！

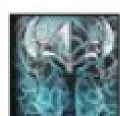
解析：最大实际伤害200～350，距离电魂越近攻击越低，反之则越高。比起以前的闪电链来说，360度全方位扩散的等离子在攻击范围上绝对强势，只是在攻击伤害的控制上对精度要求非常高，毕竟不像以前的指向性施放290伤害那么容易使用了（图11、12）。


静电连接

效果：闪电幽魂将能量注入目标英雄体内，在两者之间建立静电连接。只要连接存在，闪电幽魂将不断从目标英雄体内偷取攻击力并化为己用。每秒偷取5/10/15/20点攻击力，CD45/40/35/30秒。

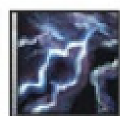
施放消耗：20/30/40/50

解析：全新的第二技能，放弃了狂热的攻击速度加成换来了持续攻击力的持续增加，大量攻击力的增加能让电魂的前中期攻击输出有迅速增长。在HP普遍不超过1500的时间段里，没多少英雄能挨得住一个攻击近300的电魂持续攻击，前提是吸攻击时要一直能跟紧别人（图13）。


不稳定电流

效果：被动的增加3%、6%、9%、12%移动速度，被释放指向性技能时会反弹伤害并对施法单位释放净化技能，反馈40/60/80/100并净化0.3/0.6/0.9/1.2。

解析：这次的更改让电魂的三技能完全IMBA，比起从前那个若有若无的每秒0.5～2的回血速度；受到指向性技能立刻遭受净化的效果实在太强悍了，这也就意味电魂在遭受Gank时有着比其他人更多的活命本钱（图14）。


风暴之眼

效果：闪电幽魂召唤出一个强大的爆炸性能量风暴，让其用致命的雷电打击弱小的敌人。闪电来自于闪电幽魂的邪恶意志，会攻击范围内最为弱小的敌人，每次攻击降低单位1点护甲；每0.85/0.75/0.6秒打击一次，每次造成37.5/50/62.5,CD80/70/60秒。

施放消耗：100

解析：玩过Diablo2的玩家都知道，这技能明显就是女巫的电系终极技能雷云风暴。电魂的雷云攻击施放后会始终追着最弱小的单位进行攻击，在有小兵的情况下明显不怎么好使。不过在野外或没有小兵的战场上，这个技能的强大毋庸置疑。每次闪电攻击还会额外降低目标1点护甲，这一效果对本就是半个DPS的电魂来说绝对是锦上添花（图15）。

总体评价：随着电魂的技能重做，他的战场定位也发生了改变，从一个偏向中后期的DPS变成了全期型的半Gank半DPS，更加贴近目前版本的整体风格。技能的加点也不再如同以前的主1辅3、有了装备再加2的固定套路；3个全新的技能都各有侧重面，也各有不同的使用技巧，在瞬息万变的战场上，按照对手的英雄阵容和实际对线情况来搭配技能才是上选之策。

大部分时候等离子场肯定主升的不二之选，360度的大范围打击几乎涵盖了大半个屏幕，打钱杀人清野劫道的必备技能，缺点是需要使用者有着很高的精度控制，打不到175×2的最高伤害也起码得有个150×2左右。静电连接的主要应用范围是针对对手的物理DPSER或者在队友可以很好地控制住对手时，只要给电魂足够的吸收和输出时间，这个技能所提供的DPS效果绝对强悍。对线时如果没有很强的控制英雄陪伴还是不用急着先加，毕竟攻击力抽取的再多打不到人就没什么意义了。不稳定电流通常来说是优先于静电连接的，超快的移动速度才是电魂一贯给人的印象，反馈的伤害倒是可有可无，净化的效果才是真谛。千万别小看了这点净化时间，很多时候说不定少受一次攻击就可以在Gank中存活下来，从生存意义上来说，这远不是以前的每秒2点回血可比的。大招有点必加，追人的时候那叫一个爽快，CD也短，基本能够保证想放就放。

加点推荐方案1：1、3互点有大加大，12级开始补加2级。万能型加法，适合混线打钱偶尔参加Gank追人抢头，自保能力也不错。

加点推荐方案2：主1辅2，3加1～2点，有大加大；适合喜欢Gank的人使用，在队友控制技能的帮助下，3级以上的静电连接只要抽到4秒以上的攻击力足够让任何敌人在初期胆寒。


图13 面对NUKE为主的Gank，有不定流的电魂生存率提高不少的

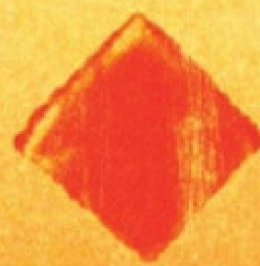
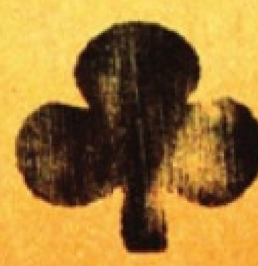

图14 4级的静电连接让电魂能轻易地拥有近300的恐怖攻击


图15 风暴之云时的雷云最具威胁

结语：新版本的电魂更像是一个全期型的英雄，以削弱中后期的DPS为代价，换来了前中期的能力，使其三个时期都能有不错的表现。前期生存能力中等，技能效果不错，等离子场光是放出来的声势就够澎湃的了，有队友能提供个回魔光环的话磨血效果也一流。中期Gank期也能出不小的力，只要不是吸引仇恨太大，吸足了攻击后开着风暴之眼的电魂将是对手的噩梦。后期的电魂就只能做个纯粹的DPS了，靠着风暴之眼和静电连接的效果，欺负对手的非强力DPS还是没什么问题的。现在的电魂已经摆脱了前期疲软的阴影，真真正正的从阴影中走了出来。

狂野西部——生死同盟

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

■湖北 听风惊梦

精品	总评 8.1
制作	Techland
发行	Ubisoft
类型	第一人称射击
语言	英文
文化包容性	8.0
上手精通	8.0
画　面	8.8
音　效	8.0
创　新	7.0
剧　情	8.5



为什么要玩这款游戏

如果你是西部片的爱好者，那么就来玩《狂野西部——生死同盟》吧，在这里你可以看到肝胆相照的兄弟之情，过程苦涩而结局美满的爱情，狂傲自负却在丧失至亲后大彻大悟的部落酋长，利欲熏心的狂热宝藏追寻者，还有那歇斯底里的狂热军阀，当然也少不了单枪匹马独闯西部的亡命牛仔，短短十数小时游戏有着丰富的情节，游戏的进程如同一部真正的西部电影一样精彩刺激。西部片中精典的拔枪对决被完美地体现了出来，便捷的引导系统让你不会有迷路卡关的危险，相对于前作大大降低的配置要求以及更好的优化，让更多的玩家能够体会精彩的情节和畅快的过程。如果你玩过本作后意犹未尽，那么可以去玩一下前作（相关攻略参见《大众软件》2006年第21期），前作在剧情上是本作的传承，两部作品合成了一个完整故事，一个精彩无比的西部传奇……

主线剧情

1864年8月底，残暴无情的北方将军威廉·特库姆塞·谢尔曼率领他的军队肆虐佐治亚州。在南北战争的战场上，谢尔曼将军以不计牺牲和迂回战术而著名。在佐治亚州的战局中，尽管南军在正面战场上屡次击退谢尔曼，然而均受制于其迂回攻击战术而不得不放弃各个战略要地，导致亚特兰大最终沦陷。谢尔曼将军的名言是：“我们一定要清除和摧毁一切障碍，只要我们认为有必要，就杀死每一个人，夺走每一寸土地，没收每一件财物。一句话——无情地摧毁我们见到的一切东西……”这也就是他的焦土战术，在加速北军胜利步伐的同时，与此伴随的是鲜为人知的大屠杀，所过之地无不沦为一片焦土。

英勇善战的兄弟

麦卡尔家族也卷入了战争，父亲战死于安提塔姆，三弟威廉自两年前离开神学院，放弃宗教学习履行家庭义务，与母亲困守于自家庄园，竭尽全力勉强维持庄园的生计。长兄雷（Ray）和二哥托马斯（Thomas）作为南军的一员，与北军对峙于查塔胡奇河，他们都隶属于南军上校巴斯比（Barnsby）麾下。一日抵挡了北军猛烈进攻后，雷来到营地见到巴斯比上校，要求前往河边阵地支援托马斯，不过营地上尉认为，雷的这种行径是将自己兄弟的安危凌驾在部队指令之上。一番激烈争辩后，奥唐奈尔中士（O′Donnell）命令雷前往河边阻击北军。跟随哨兵来到前线指挥官面前，他嘲笑雷的突击行为是荒诞可笑的，说自己的军队绝对不会以身试险。于是他仅派出一名哨兵引导雷对北军阵地进

行包抄。雷顺着溪流前进，成功绕到敌方阵地后，在消灭全部敌兵后，雷与前线指挥官一起向敌人炮兵阵地发起猛攻。在前进的路上雷与托马斯会合，两兄弟一番亲密交谈后，托马斯留下坚守机枪阵地，而雷继续前进夺下炮兵阵地。在成功抵挡北军的渡河冲锋后，雷又火速前往河道上唯一的桥梁，在与战友一同炸毁桥梁后，南军终于坚守住了阵地。战斗结束后，奥唐奈尔中士到来，传达了撤离战场，前往琼斯伯勒护卫补给线的命令。雷和托马斯为了能继续守护近在咫尺的家园，决定放弃军队一起回家。

二人返回家园，一路上尽是焚烧的庄园和被屠戮的居民。从一处着火的民居中救出杰克逊先生，从他口中得知北军正朝着麦卡尔家族的庄园一路杀去。在路上托马斯和雷消灭大批拦路的北军，夺取马匹回到自己的庄园，可惜老母亲仍然在北军占据庄园的当夜因惊恐去世。带着懊恼不已的三弟威廉，托马斯和雷前往码头，夺取加农炮击沉运送北军士兵的机船。他们发誓一定要出人头地，重建自己的家园。


雷与托马斯兄弟火线相见

数小时后，巴斯比上校来到麦卡尔庄园，在收缴了一堆北军阵亡士兵的枪械后，却对兄弟二人横加指责……


麦卡尔庄园

为了美酒和女人

1865年4月9日，南军在总司令罗伯特·李的统领下向北军投降，不过对于麦卡尔兄弟而言，战争并没有结束，他们的前上司巴斯比上校拒绝放下武器，并且从未放弃要将两兄弟吊死的努力。在颠沛流离的生活中，雷与托马斯变得冷酷无情，开始崇尚以暴力获取一切，时常为了美酒和女人针锋相对，重建家园的理想成为一纸空谈。

在阿肯色州福特港，兄弟两人又为了女人扭成一团，然而这次他们惹上了大麻烦，他们泡上的女人是警长的女儿。片刻之后警长杀上门来，撕下警徽要与破坏女儿名誉的“狗娘养的”进行一场公平对决，一番拔枪对射后杀死警长，此地就再也容不下麦卡尔兄弟了，他们夺取马车逃离了城镇。在逃亡路上雷提出前往墨西哥，他对流传已久的阿兹特克宝藏的传说深信不疑，并且还诅咒发誓如果托马斯再抢走他的女人，他将把他们撕成碎片。面对倒入撒旦怀抱的雷，威廉只有祈求上帝挽救他堕落的灵魂。

为黑帮卖命

1866年墨西哥某地，一个阿帕奇印地安部落正在举行会议，酋长“咆哮激流”（Running River）不顾长老“美洲豹之爪”（Puma Paw）的反对，执意向白人发起战争。他决定派遣自己的儿子“追随父辈”（Seeing Father）与白人做交易，使用祖辈流传下来被诅咒的宝藏换取与白人开战的大批步枪。与此同时麦卡尔兄弟正在墨西哥四处寻找传说中的宝藏，一日他们来到圣洛伦索，正当雷大声抱怨时，一名野性墨西哥女郎出现在酒吧门口，雷和托马斯的目光都被她完全吸引。当女郎离开时，却被酒吧中的打手强行掳走，雷挺身而出，杀死打手一路追踪而去，最终在一个教堂中救出了这位名叫玛丽莎（Marisa）的美女，她是本地黑帮大佬华雷斯（Juarez）的女人。华雷斯以传说中的阿兹特克宝藏为诱惑，唆使麦卡尔兄弟杀死他的竞争对手Devlin。


阿帕奇人召开长老会议

进入矿山后，兄弟二人肃清了营地和矿工基地里的敌人，来到Devlin的住所前。Devlin指责华雷斯实际上和他一样想夺取阿兹特克的宝藏，在收买两兄弟无效后，Devlin逃走。二人干掉了留守的卫士，却被倒塌的建筑分开，前行一段后两人会合，在矿山的尽头找到了Devlin。杀死他的保镖后，Devlin诅咒发誓愿意用10倍的价格收买麦卡尔兄弟为他卖命杀死华雷斯，然而他妄想夺走玛丽莎的举动激怒了雷，尽管威廉谆谆教导让雷笃信上帝的怜悯与宽恕，但雷最终还是选择了杀死Devlin。

秘宝奖章之争

回到华雷斯处，他向麦卡尔兄弟引荐了前来购买枪支的阿帕奇人“追随父辈”，华雷斯决定与印第安人做交易，换取宝藏的秘密，不过他要求两兄弟先去营救一名囚徒，那人欠了华雷斯数百支步枪。兄弟二人历经苦战救出了满脸缠着绷带的囚徒，哪知此人乃是前南军上校巴斯比。华雷斯无耻的将两兄弟出卖给巴斯比，自己则与“追随父辈”去换取印第安人的宝藏。与此同时玛丽莎游走于雷与托马斯之间，希望借助他们的力量摆脱华雷斯的控制，没想到自己真的爱上了托马斯。

狡诈的巴斯比上校从被捕的麦卡尔兄弟口中套出了印第安宝藏秘密，于是决定假意放走他们，打算跟踪他们夺取宝藏后，重整南军再次发动南北战争。他手上握有战后未放下武器的南军武装，靠着抢劫银行、火车来维持对美国政府的反抗，阿兹特克宝藏正是他们梦寐以求的东山再起机会。

雷和托马斯追上华雷斯后，指责他的出卖行径。华雷斯却声称自己也被巴斯比上校所骗，并且是在他的强力威逼下

不得不交出两兄弟的。双方达成暂时的妥协后，带着枪支向印第安部落进发。进入人迹罕见的密林深处后，印第安部落向车队发起攻击，夺走了一辆满载枪支的马车。尽管麦卡尔兄弟历经艰辛夺回了马车，但不久后车队仍被印第安人劫持。阿帕奇酋长“咆哮激流”指责华雷斯用报废的武器欺骗他们，决定仅留下玛丽莎作为战利品，其他人则全部杀掉。幸好应“追随父辈”的请求，虔诚的威廉救下了所有人的生命，并暂时栖身于阿帕奇部落。

在部落帐篷中，“追随父辈”告诉麦卡尔兄弟，能开启的宝藏的秘宝奖章实际上并不在阿帕奇人手中，阿帕奇人的祖先从一名垂死的墨西哥牧师手上获得奖章后，可怕的瘟疫随之降临到他们身上。在将奖章转交给邻居纳瓦霍人后，同样的灾难也降临在纳瓦霍人身上，于是纳瓦霍大祭司决定将其投入群山环绕的大湖中，并让自己的氏族生生世世守卫此地。在“追随父辈”的带领下，雷与托马斯潜入纳瓦霍部落，炸开水坝进入神圣禁地，夺取了秘宝奖章。



华雷斯让麦卡尔兄弟追上惊走的马车

在他们返回营地后不久，巴斯比上校追随而至，在大炮的猛烈轰击下，整个阿帕奇村落沦为火海。虽然神勇无比的麦卡尔兄弟摧毁了大炮，但巴斯比上校抓住了“追随父辈”，威胁“咆哮激流”用秘宝奖章换回自己唯一的儿子。

“咆哮激流”决定独自前往约定之地营救儿子，麦卡尔兄弟也尾随而至，经过一番苦战后，巴斯比上校沦为阶下囚。但此时的“追随父辈”已是奄奄一息，他告诉“咆哮激流”，华雷斯夺走了秘宝奖章，掳走了知晓秘宝所在的威廉，还有玛丽莎。在“追随父辈”咽下最后一口气后，“咆哮激流”决定从此改名为“平静河流”（Clam River）。想当初在被白人杀死自己妻儿后，“咆哮激流”曾疯狂报复白人，焚烧城镇并杀死所有白人，掳回一名白人女子作为战利品，并生下“追随父辈”。然而许多年后，“咆哮激流”再次失去了自己的儿子……

麦卡尔兄弟将被缚的巴斯比上校留下，离开了在儿子尸体旁垂泪的“平静河流”。

虔诚与背叛

兄弟二人潜回华雷斯庄园，他们兵分两路，托马斯盗取逃走所需的马匹，雷去救威廉。此时庄园中的华雷斯无论使用任何方法，都不能从在笃信“信仰就是自己的护盾”的威廉口中得知秘宝的秘密。在华雷斯离开时，玛丽莎偷偷松开了威廉的绳索，并给了他一把手枪，但这一切都被暗处的华雷斯看见。他使用威逼手段迫使威廉自卫杀死了一名匪徒，玷污了自己虔诚的双手，不过此刻的威廉仍然不愿说出秘密，无可奈何的华雷斯只好命令手下杀死他。目睹威廉身死的玛丽莎苦苦恳求华雷斯看在腹中骨肉的份上饶恕自己，然而华雷斯仍然用最恶毒的语言咒骂她是个“贪财，满口谎言，偷盗成性的娼妓”。忍无可忍的玛丽莎用烛台击晕了华雷斯，夺得秘宝奖章后在庄园中的马厩中找到正在等待雷的托马斯，在告知他威廉已死的消息后，玛丽莎劝说托马斯与自己一起远走高飞，并告诉他自己已知晓如何开启宝藏。托马斯被说动了，他放弃接应雷，与玛丽莎一起离开了华雷斯庄园。

杂谈 宗教救赎与狂野西部

在繁多的西部牛仔片中，在那力量至上、暴力为王的混沌世界里，似乎只有拥有强大的武力才能幸存于世。于是乎各路出身的草莽英雄们为了武器、金钱、美女争得死去活来、头破血流，也正是应了一句话——枪杆子才是硬道理。

在矛盾激化不可调和之时，宗教往往成了最后一根救命稻草。在笃信救赎的西方世界中，现世赎罪、向往天国的思想似乎无处不在。赎罪的最高境界是什么？理所当然就是牺牲，圣父为世人赎罪，派自己的子嗣耶稣基督下凡，最终耶稣被钉死在十字架，完成了终极的救赎。

在《狂野西部——生死同盟》这部西部游戏中也是这样，在冷酷无情、杀人不眨眼的雷与托马斯身边，有着懦弱虔诚的三弟威廉，在危险的旅程中他一直笃信着，自己的手足在疯狂的杀戮中一步步倒向撒旦的怀抱，唯有信仰上帝才能得到自身的救赎。而他得到的回答却是“与其让自己流血，不如双手沾满敌人的血”。

在雷与托马斯最终举枪对峙于阿兹特克秘宝前时，威廉选择用自己的生命拯救手足的灵魂。表面上看，他是成功了，雷放下双枪拿起圣经，余生笃信上帝，致力于拯救自己与众生。托马斯放弃宝藏，与玛丽莎成婚诞下爱子比利，过着平静的生活。这一切就是这对曾经叱咤风云的黄金搭档的最终归宿吗？显然不是的，在我看来误杀亲弟的悔恨远大于对上帝的信仰，庄严的圣像只是心灵的避难之所。二十年后匪首华雷斯的卷土重来轻易打破了脆弱的平衡，托马斯和玛丽莎死于非命，比利不得不踏上逃亡之路，牧师雷也重拾双枪重返荒漠……

在暴力的野蛮冲击下，宗教显得那么的软弱无力，虚渺的上帝又无所作为。电影《魔鬼代言人》中撒旦的台词正好揭示了“真相”——“上帝喜欢冷眼旁观，他是讨厌鬼，他给了人类感情的直觉，却立下了相反的游戏规则。要你看得到，却不准碰；碰到了，又不准吃；吃到了，却不准吞下去。这家伙真是变态！简直是个虐待狂！”

同样为西部片精典的《黄金三镖客》中，三主角之一的“丑角”阴险狡诈、无恶不作，简直就是个彻头彻尾、无可救药的坏蛋。他在教堂与身为神父的兄长对话时，却显露出真情的一面。他指责兄长自私、无情，离开家进入教会和匹马单枪、靠拳头吃饭是西部唯一能生存的两条道路，兄长选择了神职后只是拯救了自己，而无助于自己困苦的家庭，而自己靠着智慧、勇敢与几分运气含辛茹苦的养活家庭，就算如今成为悬红高达3000美元的恶棍也在所不惜。在离开教堂后，“丑角”强展笑颜告诉“好人”克林特·伊斯特伍德，自己与兄长进行了一场愉快的交谈，在暗处目睹了一切的“好人”递给他一根雪茄，“丑角”用力的吸吮着雪茄，一切尽在不言之中，此刻宗教显得如此的软弱无力，无所作为。



在枪与火笼罩下的西部荒漠中，豪放不羁的牛仔的伙伴是枪支与马匹，醇酒与美女是生活的寄托，宝藏与金矿是人生的梦想，而宗教并不是狂野西部的救赎之途……

终极宝藏前的救赎

与此同时，雷在千钧一发之际救下了威廉，杀死了围攻他的三名歹徒，当雷一路杀戮来到约定之地时，诧异的发现见不到托马斯。无奈之下，威廉与雷选择从下水道逃脱。看到被兄弟遗弃的雷痛苦万分，威廉决定把从“追随父辈”口中得知的秘宝秘密告诉雷，尽管他认为关于秘宝的传闻是虚无缥缈的，但至少可以让雷忙碌起来，忘却托马斯的背叛。然而这一切却是真实无疑的！阿兹特克秘宝千真万确的存在于世！在找到的秘宝入口，雷和威廉发现只能被秘宝奖章开启的入口已经打开，唯一的解释就是托马斯来到了此地。沿着数千年前挖掘的秘道前进，在成堆的宝藏前，雷见到了私奔而去的托马斯和玛丽莎。愤怒的雷对托马斯拔枪相向，痛斥他的背叛，诅咒发誓一定要让他付出代价。

看到亲兄弟的相残，威廉痛心不已，他挡在两人之间，一边劝说二人放下武器，一边用力从怀中掏出什么。过度激动的雷扣动了扳机，威廉应声倒地，随着他的手甩出的是他一生笃信的圣经。两兄弟错愕地看着空中的圣经翻滚倒腾，坠落到一个本该已死的人脚下——巴斯比上校。



与奥唐奈尔中士拔枪对决

原来“平静河流”并未杀死他，而是割开他的绳索后一言不发的离去，历经两次丧子之痛的“平静河流”似乎看穿了一切，不再用以暴制暴的手段对付自己的敌人。不过贼心不死的巴斯比上校仍然坚持着重振南军的梦想，追踪麦卡尔兄弟来到秘宝所在，他妄想启动流沙机关杀死两兄弟。不过在身经百战的雷与托马斯眼中，这一切都是纸老虎。巴斯比上校的士兵全部被消灭，他也倒在了麦卡尔兄弟的枪下，他的妄想也一起埋在重重的沙土之下。

雷与托马斯放弃财宝离去，因为他们知道这批财宝是被厄运诅咒之物。雷放下手枪，拿起威廉留下的圣经，将自己的余生奉献给上帝，并笃信威廉在天国时刻注视着自己。托马斯和玛丽莎有情人终成眷属，雷为他们主持了婚礼。数月之后玛丽莎诞下一子，他的名字叫比利（Billy，前作的主角）……

主线流程及全支线指南

CALL OF JUAREZ BOUND IN BLOOD

第一幕 查塔胡奇河会战

雷在战壕中穿行，与几名士兵对话后到前方战壕迎击敌人的冲锋，打退他们的进攻后，要立刻前往到下个地点阻击敌人的进攻。必须迅速前往，否则会因为丢失阵地而失败。在营地中消灭狙击手时，最好蛇形前进躲避子弹，当靠近隐蔽物后会自动进入隐蔽模式，可利用掩体躲避敌人进攻。在见过前线指挥官后，跟随哨兵绕到敌方阵地后方，按“Z”键进入“专心时刻”，在进入后需要快速用鼠标滑过敌人身体，那么在时刻结束后，被划过的士兵将会被一击毙命，平时杀死敌人能积累专心时刻的时间，拾取敌人尸体能够得到金钱。

在夺取炮兵阵地后，消灭渡河的北军时，要注意弹道路径，略高瞄准才能有效命中目标，主要以消灭正面登陆敌人为主，侧面登陆敌人可以稍后与友军一起消灭，一旦登陆敌人过多，任务将失败。最后埋放炸弹时，桥头冲过来的敌人是无限的，务必尽快引爆炸弹，否则坚守机枪阵地的托马斯很快会被围攻致死。


秘密卷轴在受伤士兵身边箱子中

秘密卷轴1：当雷通过第一扇可破坏的门后，转向左边在门旁可发现装着第一个秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴2：在进入营地后，可以发现空地中有一名受伤的士兵，在他的旁边能找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴3：当与前线指挥官汇报后，原地转身可发现溪流旁有个黑木箱，秘密卷轴就在里面。

秘密卷轴4：在遇见托马斯前，在到达地点的前一个拐角，向左转然后再左转一直走到底，在道路的尽头可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴5：在接到最后炸毁大桥的任务时，在桥下安放炸弹的地方，有一名战死的士兵躺在桥墩下，在他的身边可以发现秘密卷轴。

第二幕 返回家园

托马斯随着雷一起前进，这里雷起着路线引导作用，在以后的双人关卡中均是如此，注意不能离他太远，否则会强制任务失败。托马斯首先在死尸上的乌鸦处练习专属的专心模式，具体为按住鼠标左键向后移动，然后重复操作击杀敌人。在遇到杰克逊先生的地点，拿起井旁的水桶就可以扑灭火焰，在马厩门口两人进入协作专心模式，基本操作与先前一致。在进入马厩后，托马斯需要爬上二层，然后将雷拉上来，以后碰到相似的情况，均为托马斯依靠套马索或直接攀爬登上高处，然后将雷拉上去。而雷可以直接暴力踢开部分房门，或是使用火药清除障碍。

离开马厩后，左边一排房子的北军士兵会对飞奔而去的杰克逊先生发起攻击，绕到后方爬到房顶上能够比较轻松地消灭他们。此后在玉米田中被人包围时，最好使用小刀投掷杀死敌人，杀敌后可将小刀拾取回来，当然如果在低难度下可以选择直接与敌人对射。在树下得到套马索后，视角朝天找到红色可套住点后，单击鼠标左键掷出，同时移动

鼠标套中目标，接着使用“W”键攀爬到顶部，使用“S”键可下降到地面。

骑马进入庄园杀到母亲卧室前，从雷打开的右侧房间进入，同样使用套马索攀爬到卧室外，然后协作发动专心模式消灭敌人。在告别母亲遗体进入码头后，迅速冲锋夺取机关枪杀死守敌，然后务必使用大炮轰沉运输船，最好使用机关枪消灭从船上出现的士兵后即可通关。

秘密卷轴1：当主线剧情进行到进入马厩时，进入后向右拐，在马厩的拐角里可以发现装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴2&3：当离开马厩后，在外面一排房子中能找到两个秘密卷轴，分别在初始地点开始第三个房屋（第二个可进入房屋）的一楼大厅，以及倒数第二个房屋的阁楼中的黑木箱里。

秘密卷轴4：在回到自家庄园时，在二楼被锁住的母亲卧室左侧可找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴5：当母亲逝世，任务进行到前去乘船时，从二楼右侧阳台离开，可以发现装着秘密卷轴的黑木箱。



阳台上的箱子中装有秘密卷轴

第三幕 马车惊魂

此关开始可以自由选择雷或者托马斯进行游戏，雷的特性为能使用双枪、炸弹，能够暴力破坏某些房门，手枪会自动瞄准；托马斯能够使用弓箭和小刀等冷兵器杀人，能够使用套马索攀爬到高处，此外使用步枪的射程会加长。因为角色选择的不同，主线部分进程略有区别，但所有秘密卷轴的取得都是相同的。

一开始与警长的决斗，左右移动保持对手在你的视野中，移动方向应该与对手一致，鼠标滑动将手移动到枪柄附近。一旦背景音乐停止后，集中注意力，一旦有钟声响起，马上将手移到手枪上拔出，即可一击杀死对手。

杀死警长后，撤入酒吧，消灭在窗口射击的敌人后酒吧会被点燃，来到二楼，雷踹开房门离开酒吧。在寻找马车离开城镇的过程中，会遇到第一间武器店，在这里能够用金钱买到武器，随着游戏进程，最后能买到威力为三星的最强武器。



在武器店购物

杀死马车旁守卫的敌人后，就可以登上马车进入马车追逐战，路边的敌人用雷的自动瞄准可轻松消灭，进入子弹模式后应迅速杀死敌人。最终单人呆在马车中打退敌人的几波攻击后，两兄弟成功脱逃。

秘密卷轴1：在离开着火的酒吧前，就在雷踹开房门的屋子外，在酒吧的架子上可以发现秘密卷轴。

秘密卷轴2：在武器店门外右侧的干草棚子中，可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴3：在雷暴力进入吓得老妇人魂不附体的房子的角落中，可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴4：当马车受到袭击停下来后，在马车停下位置左后侧的棚子中，可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴5：同样是在马车受袭后，进入托马斯推干草车旁的马厩中，进入左转，在一个竖立着的洗浴盆下可以找到隐藏着的秘密卷轴。

第四幕 野性天使



成功救出玛丽莎

一路前行，在遇到狙击手的地方，需要雷负责吸引火力，托马斯爬上一旁的箱子，绕到狙击手右侧，使用套索爬到顶部，杀死狙击手后才能前进。在本关的武器店中可以买到弓箭，如使用托马斯就可购买。在遇见Rattler后，与他要进行一场拔枪对决。最终在教堂抵挡住敌人数次攻击后，华雷斯会带人出现杀光残敌。

秘密卷轴1：在穿越一个圆形拱门前，在左侧墙角中可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴2：在遇到三名狙击手的地点，在左侧墙角的棚子中可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴3：在武器店大门正前方，在市场散放着的杂物中可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴4：在有着一头小牛闲庭漫步的庭院中，在堆放着牛仔帽和枪械的桌子上可以找到平放着的秘密卷轴。

秘密卷轴5：在最后遇见玛丽莎的教堂中，在最深处可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

第五幕 激战矿山



在山下营地马车旁能找到秘密卷轴

遇见Devlin后不久，雷和托马斯会被分开，雷的路线是从矿山中穿行，遇见堵塞的道路务必使用火药炸开，最后阶段矿山倒塌时要不顾一切地往外跑，否则会被塌方的石头压死。托马斯的路径需要使用套索多次攀爬，注意杀死远方脚手架上的敌人即可。两人会合后前行，雷负责吸引火力，托马斯从右侧山路前行，从山石缝隙中狙击高台上的狙击手，杀死后两人方可继续前进，最终遇见Devlin时要与他的保镖进行一场拔枪对决，取胜后过关。

秘密卷轴1：在兄弟二人从山头上冲杀而下后，在山谷中第一个营地里的马车旁可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴2：在采矿营地的右侧，一个手推车与两个箱子旁，能够找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴3：在第一次遇到Devlin的房子中，二层房间的角落里可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴4：在兄弟俩会合后，再次遇见狙击手的地点，在大型脚手架的顶层，一个狭长通道的尽头可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴5：在最后遇到Devlin前，之前会经过一个有着下降木梯和上升木梯的场景，在下降木梯的下方可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

第六幕 赏金牛仔

本关为自由活动关卡，在武器店墙上有悬赏布告，揭下后即可跟随指标的引导前往任务目的地，骑马加速跑能快速到达地点，一旦任务完成将直接给予奖励，完成所有任务后与雷或托马斯对话即可进入下一关。

丢失的牛群任务：前往峡谷中，沿路均有敌人攻击，当杀死所有喽啰后，在一处峡谷的最深处，首领Florez在上方岩石缝中出现攻击，只有攻击他将其生命降低到一定程度，才能与他进行拔枪对决，杀死他后完成任务。



首领Florez在石缝中出现，发起攻击

消灭Ramos和他的同伙：进入后一路杀敌来到二楼，打开房门进入杀死敌人，Ramos会逃离此地。追击他到一处废弃的房子处，杀死他的所有守卫后，进行一场拔枪对决，胜出后完成任务。

失窃的财产：到达任务地点，在通道最深处，将Boss的生命降低到一定程度后，与他进行拔枪对决，胜利后完成任务。


Ramos的庄园

秘密卷轴1：在靠近武器店的附近，在兄弟二人等待地点背后的废墟中能找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴2：在武器店背后的大树下，可发现一名醉倒的墨西哥人，在他的手边放着秘密卷轴，不过当你拿起卷轴后，他会向你发动攻击，杀死他后离开。

秘密卷轴3：站在武器店后侧，保持店铺在你的左后方，翻过面前的山丘，可发现山脚下有一栋白色的房屋，爬到屋顶上就可以找到装着秘密卷轴的黑木箱。

秘密卷轴4：当接到寻找丢失的牛群任务后，按照提示前进，在到达路边的水塔后，前往右边的大石头，在石头旁会发现一个残破的绞刑架，在绞刑架下的背包与箱子之间可以找到秘密卷轴。

秘密卷轴5：同样是前往完成丢失牛群任务途中，进入峡谷后往下方搜寻，会发现一名死者的尸体，在附近一块突出的岩石上可以发现一支锈蚀的步枪、少量子弹和秘密卷轴。



秘密卷轴6：在完成丢失牛群任务途中，当离开峡谷到达营地西侧时，向左转，然后沿着山脊到达地图的角落中，在这里可以发现一处遗弃的房间，在一处矮墙旁的箱子中可找到秘密卷轴。

秘密卷轴7：在完成消灭Ramos和他同伙的任务中，当你搜寻处于武器店和Ramos巢穴间的山丘时，可发现一处上空有秃鹰盘旋的废弃马车，在残骸中可以发现装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴8：在你追击Ramos前，在其巢穴的二层房间中可发现装有匕首、弹药以及秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴9：在Ramos最后藏身之所的地点附近，可以找到一处有三名匪徒的墓地，杀死他们后，你可以从棺材里找到秘密卷轴。


雷用炸药炸开窗户

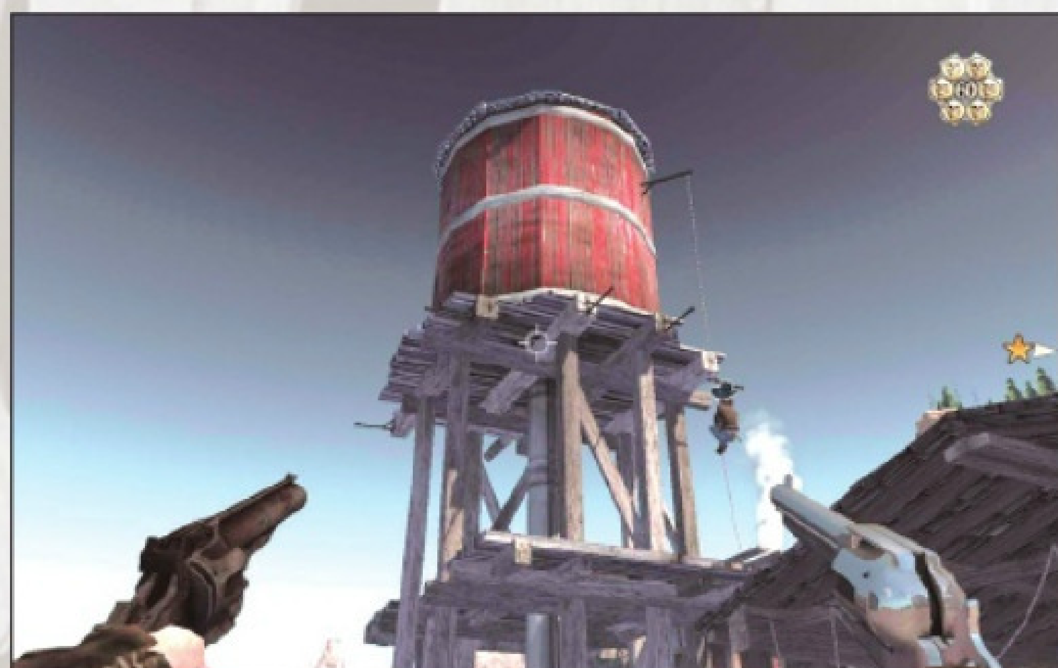
秘密卷轴10：当完成失窃的财产支线，杀死最终的土匪头目后，在洞穴中间有三个箱子，其中一个里装着秘密卷轴以及大量的弹药和现金。

秘密卷轴11：当完成失窃的财产支线离开峡谷后，立刻向右转，沿着山脊走，你会发现一处紧挨着岩石的残破脚手架。如果使用的是雷，那么爬梯子上到顶层，然后使用炸药炸开堵路的石头。如果使用的是托马斯，那么直接使用套索爬到脚手架顶端，你会发现一个水桶中放着秘密卷轴。

秘密卷轴12：当完成失窃的财产支线离开峡谷后，立刻向左转，沿着山脊走你会发现一处废弃的采矿场，在矿场的手推车中可以找到秘密卷轴。

第七幕 谜之囚徒

从山头冲下进入城镇后，雷使用火药炸开房屋，在二楼找到钥匙后，发现囚犯并不在此地。离开房屋后，右侧大街上被机关枪封锁不能前进，从左侧房屋中迂回前进，掩护托马斯爬上高处观看远处沙龙的状况。再次进入街道夺取机关枪杀死大批敌人后，可以在一旁的武器店购买新装备。进入沙龙救出满脸绷带的囚犯后，与警探进行拔枪对决，然后将囚犯护送到指定地点，即可通关。


掩护托马斯往高处查看

秘密卷轴1：在进入敌人埋伏的房屋后，消灭完敌人在第一层找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴2：在遇到狙击手的地方，对面的牲口棚中可以找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴3：当进入沙龙后，在沙龙的后侧可以找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴4：救到脸上缠着绷带的伤者后，经过一小段屋顶下的行走，当你下来转身向后时就可以发现装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴5：同样是刚刚从屋顶上下来，在前方的转角处向左走，经过一辆马车，在两匹马的露天中可以找到装着秘密卷轴的箱子。

第八幕 峡谷迷情

本关同样为自由支线关卡，当完成所有支线后，从武器店出发，在峡谷中穿行很远才能见到等待的兄弟和玛丽莎，对话后前行进入峡谷中的房屋后，三人发现自己被出卖了。

消灭Jim Peter和他的同伴：杀入Peter的农场，杀死所有敌人后，与出现的Peter拔枪对决后即可完成任务。

守护铁路：到达火车站后，印第安人会不断从丛林中出现，消灭他们后，从桥上走过，到达另一端的火车站，同样消灭丛林中出现的敌人后即可完成任务。


帮助Freeman守住家园

Freeman雇佣守卫：与Freeman对话后，来到二楼阳台，在这里消灭所有敌人后。前往Sniper的农场杀死所有敌人后，在二层找到Sniper，拔枪对决杀死他即可完成任务。

秘密卷轴1：在武器店右侧两个装着苹果的盒子旁，可以找到秘密卷轴。

秘密卷轴2：在Freeman雇佣守卫的任务中，当你按照指引前往目的地途中，会遇见狙击手狙击，消灭他们后，在他们所在地点的篝火旁找到秘密卷轴。


消灭蜂拥而至的印地安人

秘密卷轴3：同样是前往Freeman雇佣守卫的任务途中，你可以发现一个被若干匪徒占据的农场，沿着农场外围的栅栏搜索，在一个牲口棚背后可以找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴4：在到达Freeman所在农场后，搜索农场一角的山羊棚，可以找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴5：在Sniper所在农场的一座房屋的二楼，可以找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴6：搜索Sniper所在农场角落高楼，在不远处一座燃烧的房屋旁发现一处匪徒营地，消灭所有匪徒后在他们的篝火旁找到秘密卷轴。

秘密卷轴7：在完成消灭Jim Peter和他同伴的支线任务中，当你消灭掉峡谷中埋伏攻击的匪徒后，搜索左方的小路，在那里可以发现秘密卷轴。

秘密卷轴8：在Peter农场内侧谷仓的角落中，可以发现装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴9：离开Peter的藏身地后，从出口向左转，寻找远处升起的黑烟，走向那里发现篝火旁环绕着少量空瓶子。然后搜索附近的山岩，发现一具身边有酒瓶的尸体，他的旁边能够发现秘密卷轴。

秘密卷轴10：在完成协助铁路工人抵抗印第安人的第二波攻击后，在一个木头架子下找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴11：在印第安人第一次攻击的地点，在谷仓中可在入口旁的几个箱子上找到秘密卷轴。

秘密卷轴12：离开铁路，在返回武器店的途中沿着左侧的山丘走，发现一个在森林中的小木屋被三个印第安人围攻，杀死他们后，在小木屋的大门前可以发现装着秘密卷轴的箱子。

第九幕 逃出生天

用椅子击晕守卫后，从门前的箱子上取回装备。一路沿脚手架前进，如使用托马斯需要攀爬放下吊桥和启动升降梯，如果使用雷只需要畅快的杀死敌人即可，在升降梯上要注意从天而降的炸药，千万不能让它们落到梯子上，到达底层杀死大批敌人，夺取马匹逃离此地。

秘密卷轴1：在第一处厚木桥的一端，你会发现两个圆桶旁的一个弹药箱，在里面可以发现秘密卷轴。

秘密卷轴2：在消灭吊桥另外一头的所有敌人后，你可以在两个圆桶间找到秘密卷轴。

秘密卷轴3：在第二个矿坑入口旁翻倒的采矿车中，可以找到秘密卷轴。

秘密卷轴4：在第二个矿坑出口处，可以在一个箱子背后找到秘密卷轴。

秘密卷轴5：在升降梯旁的若干箱子中，你可以找到装着秘密卷轴的箱子。





击毁从天而降的炸药包

第十幕 深入腹地

刚开始的地点有武器商人可购买武器，在河中马车会被卡住不动，在推车过程中会遭到印第安人的伏击。消灭敌人后，高台上会出现印第安狙击手，需要绕到背后进行攻击。回到华雷斯处发现玛丽莎和威廉的马车被惊走，追赶不久发现玛丽莎和威廉被围攻分头逃散，于是雷去救威廉，托马斯去救玛丽莎。四人会合后，发现印第安人抢走了运输马车。与华雷斯会合后前行追击，穿越山麓伏击印第安人抢回马车，登上马车用机关枪杀死追击的印第安人，众人进入了阿帕奇人的领地。

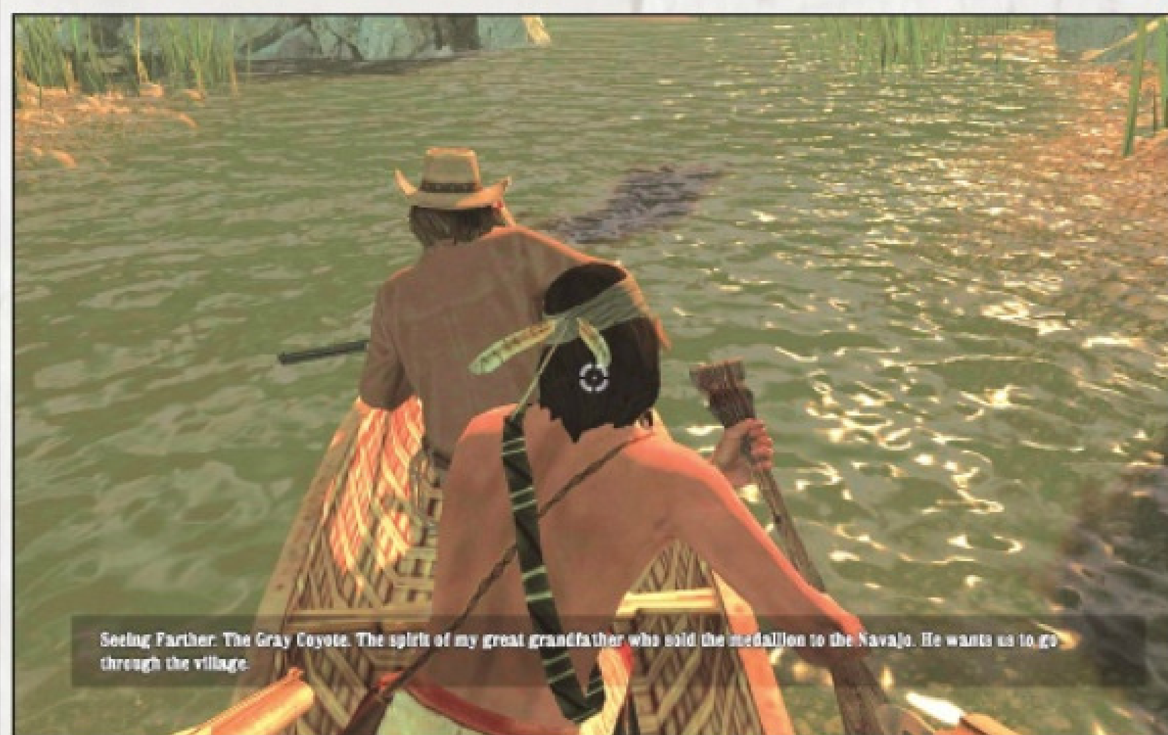
秘密卷轴1：在印第安人第一次出现后，穿越岩石拱门，注意道路左边，在不远处可发现一辆埋在泥中的马车，在这可找到装着秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴2：在杀死印第安狙击手的小路上，在草地中箱子上发现一个秘密卷轴。

秘密卷轴3：当华雷斯的马车在浅水湾中搁浅后，向马车右侧看发现一座瀑布，前进一点在路边右侧下方瀑布下有着一个小营地，在营地中有装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴4：当进入第二条浅水湾时，靠左边搜索，你会发现一条印第安独木舟，在船上有秘密卷轴。

秘密卷轴5：当你离开阳光照耀的河流，进入山阴笼罩的山间小路后，注意搜索道路靠右的区域，在这里可以在一具死尸旁发现秘密卷轴。



“追随父辈”驾船带领麦卡尔兄弟前往纳瓦霍村落

第十一幕 湖中神殿

在河流上漂流遇见的哨卡必须迅速消灭，否则会因哨兵向村庄燃放狼烟而失败。在进入纳瓦霍村落被发现后，从村落中涌现的敌人是无限的，无需恋战快速前进，让雷炸掉岩石堵塞后方追兵。在来到河坝安放炸弹后，麦卡尔兄弟必须离堤坝远点，否则将会被波及。当乘船离开时，追击的两条船上的敌人应该迅速消灭，还有两岸夹击的敌人也是一样，否则驾船的“追随父辈”会战死导致游戏失败。

秘密卷轴1：当你一进入纳瓦霍村落，准备隐秘穿越时在路边能发现一个篮子，秘密卷轴就在那里。

秘密卷轴2：在山上被破坏的木桥旁，爬到梯子上，你会发现秘密卷轴。

秘密卷轴3：在你快到达河流前，你会发现一条向左的岔路，在岔路尽头你会发现一具印第安死尸和一艘印第安独木舟，在他旁边能找到秘密卷轴。

秘密卷轴4&5：在炸坝旁的林间空地的棚子中，你能找到两个装有秘密卷轴的箱子。



夺取机枪杀死敌人

第十二幕 烈焰焚城

按照提示，依次打败敌人进攻，夺取机关枪消灭从森林中冲出的敌人，被炸晕后醒来与兄弟撤退到岩石上继续狙击敌人，最后到达岩石上安放炸药，让坍塌的岩石砸毁巴斯比上校的火炮后即可通关，注意两个火药安放点在岩石的下端。

秘密卷轴1&2&3：在被攻击的阿帕奇人村落中，你可以分别在两个矩形和一个圆形的篮子中找到秘密卷轴。

秘密卷轴4&5：在前往炸掉岩石前，你可以找到两个秘密卷轴，分别在一个矩形的箱子中和靠近岩石平台外延的一具死尸身旁。

第十三幕 痛失爱子

在进入城镇前，道路右侧有武器商人。在迷雾中的小镇中，一路追随奥唐奈尔中士的声音前进，每进入一个房屋均要杀死全部敌人后才能继续探索，对中途遇见的狙击手可操作托马斯爬到二楼狙击致死。与奥唐奈尔中士拔枪对决前，“咆哮激流”会协助杀死暗算的士兵，最后攻击在教堂钟楼上的巴斯比上校，击中他数次后，猛烈攻击挂钟，即可打断钟绳捕获他。

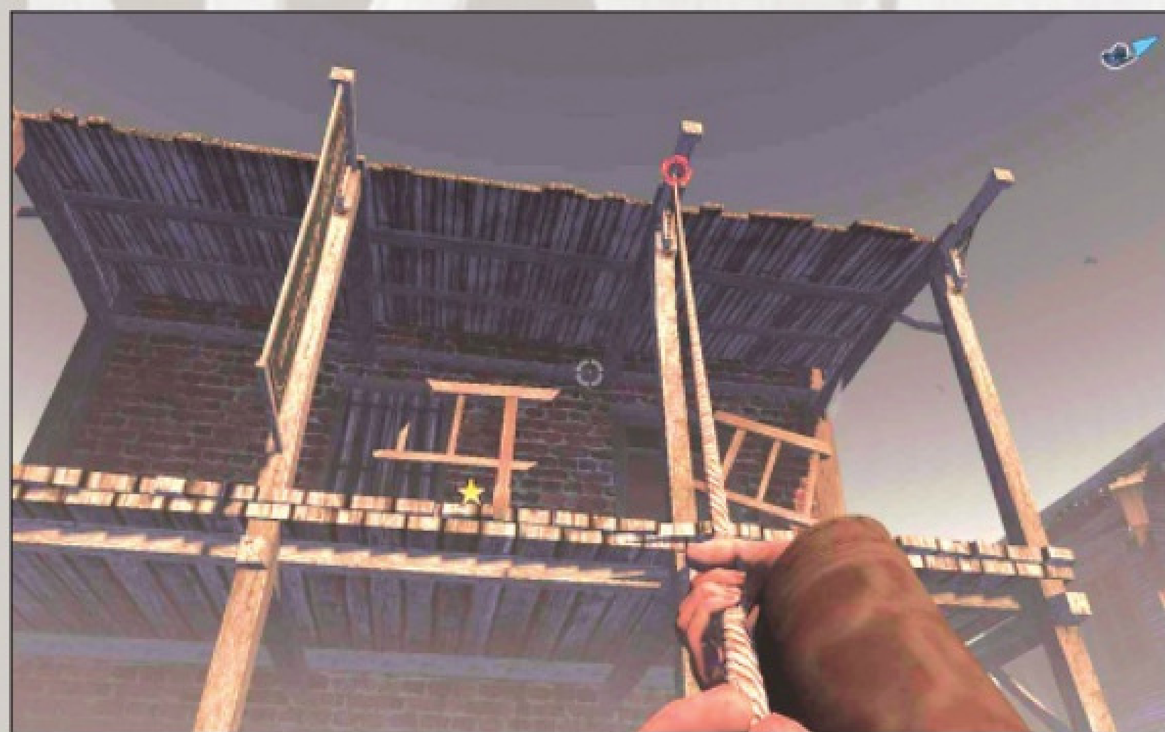
秘密卷轴1：在银行旁四处搜索，在一个打开的保险箱中找到秘密卷轴。

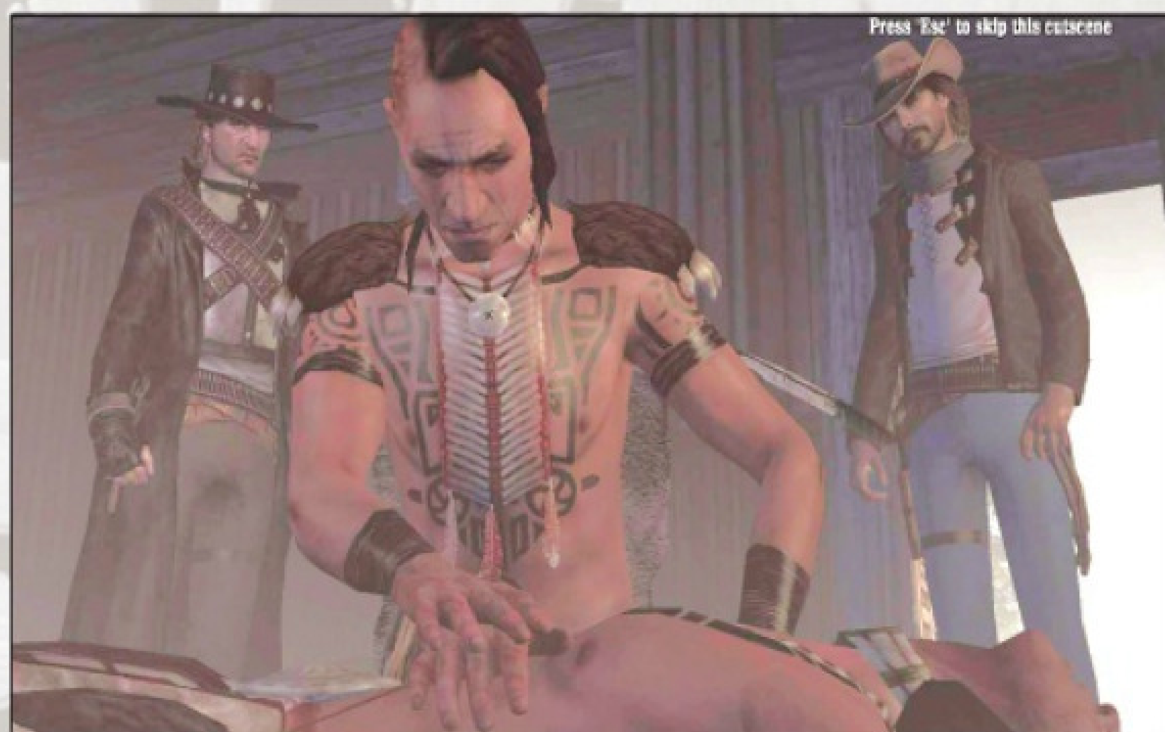
秘密卷轴2：当你进入第二间房屋前，在马匹旁边会发现装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴3：当你进入沙龙后，搜索右前方可找到装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴4：在谷仓通往教堂的后部入口外，发现装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴5：当面对教堂时搜索右侧，可找到装有秘密卷轴的箱子。


托马斯需要攀爬才能进入房屋



“咆哮激流”痛失爱子

第十四幕 被诅咒的秘宝

在盗取三匹马的过程中，务必使用托马斯肃清路上的所有敌人，否则一旦马匹死亡，游戏将失败，此外在庄园大门外有最后一处武器马车。在找到所有马匹后，敌人将焚烧马厩大门，拿起水桶熄灭火焰后冲出大门使用“专心时刻”迅速杀敌，一名华雷斯的手下要求拔枪对决，战胜他后切换到雷的剧情。当雷救下威廉后，一路杀敌，从下水道逃离时，需用炸药轰开道路，最终遇见华雷斯，用炸药可迅速解决他和他的喽啰，在拔枪对决后，击倒他离开庄园。

在阿兹特克宝藏与巴斯比上校对决时，先围着中央神像杀死士兵，攀爬到上层，中央道路会坍塌断开玛丽莎与麦卡尔兄弟。此时敌人不断从玛丽莎左右两边的门涌出，杀死全部敌人后，巴斯比上校会出现进行拔枪对决，杀死他即可获得最终的胜利。

秘密卷轴1：在托马斯潜入堡垒的屋顶上，能够找到秘密卷轴。

秘密卷轴2：在隐藏马匹的仓库中，找到装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴3&4：从隐藏马匹的仓库开始顺时针搜索，托马斯可以找到两个秘密卷轴。



与巴斯比上校的最终决战

秘密卷轴5：在仓库左侧的马匹旁的干草包中，托马斯可以找到装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴6：进入雷的剧情后，在雷进入的第二个房间中，可以发现一个隐藏在几个箱子后的黑木箱，秘密卷轴就在里面。

秘密卷轴7：当雷清扫完充斥着立柱和箱子的房间中的敌人后，可以在门旁发现装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴8：在一个有两个楼梯通往第二层的门廊中，雷可在角落中发现装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴9：在雷发现托马斯没来接应的房间中，在角落中可发现一个装有秘密卷轴的箱子。

秘密卷轴10：当雷滑入下水道后，立刻查看四周，在黑暗的角落中可发现装有秘密卷轴的箱子。P

风色幻想XX ——交错的轨迹·番外篇

WIND FANTASY DOUBLE CROSS 交错的轨迹

■辽宁 枫红一刀流



精品	总评 8.3
制作	弘煜科技
发行	寰宇之星
类型	战棋
语言	中文
文化包容性	8.8
上手精通	8.2
画面	8.2
音效	8.5
创新	7.5
剧情	8.0

为什么要玩这款游戏

这部资料片是以补丁的方式发布的，增添新章节“菊音的挑战书”，大致缘起是：在树罗大地的冒险结束后，弥赛亚冒险团的队员们莫名其妙地被狐大姐菊音传送回了丽月古墓，和他们一起到达的还有树罗势剑御史团，包括依莎贝拉、燧火、米欧、聆烨公主、亚岁、魔女姐妹、迪诺和鬼罹、费特和13等人，他们在菊音的引导下挑战眼前出现的幻象，进行连续20场的战役。尽管这段剧情与主线章节无关，属于恶搞性质的乱斗，但可以看到很多人物的对话和内心独白，回味那些的经典台词，不觉令人莞尔。

番外篇的进入方法

结束正篇游戏后记得存档，然后读取这个通关存档进入凯蒂的继承商店，不用购买继承项目，那是为第二轮准备的。直接选择“隐藏关卡”按钮，即可进入隐藏关。人物的属性和道具、称号、刻纹都继承自上一轮的通关存档。

如果在继承商店没有出现“隐藏关卡”，则需要打上资料片补丁，若安装不上，可将电脑系统时间改为2006年再装，安装后显示为2.0版本。

第1战 超级史妮司的挑战

场景是月之树海，魔女姐妹强制登场。由于地形狭长，建议选三四名远攻队员，如费特、米欧、13等。在开始兵分两路打前面的南瓜精灵，用弱招折磨它们，最好将队员的FP集满再将南瓜全歼，最后围攻超级史妮司。用莎莉叶的“糖果祝福”和依莎贝拉的“冒险战歌”为队员加增益状态，全体队员放奥义，一回合便可将之推倒。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
南瓜精灵	8	连击	迅击	南瓜
超击史妮司	1	连击	迅击	巨人糖果

第2战 蜃龙的挑战

本场战斗敌人实力有所增强，不过我方全员登场，打得仍是轻松。吼和嗥兽的水抗为－50%，火抗为100%，建议给近攻队员武器装水之晶体，防具装火之晶体。前面的吼聚成一堆，全体队员用“冒险之歌”“游侠之歌”之类的技能加上状态，一拥而上用两回合便能清光。稍作休整，上前再打嗥兽，它们实力和吼相当，清掉前面的三只再往前吸引蜃龙，派肉盾站前排，承受它的“怒角冲击”和“扫尾攻击”，后面的人给同伴加防加攻。蜃龙的FP很快积满，不过在虚弱状态才会发动奥义，在此前队员积满FP，等它虚弱状态用奥义狂轰，争取一回合内推倒。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
吼	5	重击	重击、连击	牛肉
嗥兽	5	重击	连击	马铃薯
蜃龙	1	重击	—	强身健体散

第3战 巴尔的挑战

这是难度颇大的一关，小怪的HP都破万，应有持久战的准备。建议派所有的远攻队员登场，剩下的再挑近战队员，还要带上莎莉叶，她的“糖果祝福”每回合给队员加增益状态，队员防具戴上火之晶体，治愈刻纹也是必不可少的。



开始全体队员在狭窄的通道里，这里是安全区域。先全体退后，派几名远程攻击的队员上前引几只机魔神下来。机魔神血厚防高，并且感知范围也很大，擅长远程攻击，因此每次不宜引诱过多，并且千万不能进入巴尔的直线群攻范围。将敌人引下来后，尽量用远程攻击，近战队员还是在后方歇着吧。接下来再派莎莉叶召唤史妮司吸引余下的机魔神消灭，或者直接将巴尔单体引过来，其他的机魔神甩在后面。

开始打巴尔，最初他只会直线攻击，用几只史妮司和会自疗术的队员站成一排吸收巴尔的攻击，其他队员分散到另三个方向围殴，大致砍掉他半血，他会使用范围火焰攻击，这时得注意加魔防并及时用治愈刻纹治疗。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
机魔神	8	重击	重击	万能药
巴尔	1	重击	—	神行面包

战斗结束后，菊音居然说之前全是热身战，真正的战斗开始了！你和我一样害怕了吗？

第4战 罗喉的挑战

聆烨和琉特强制登场，在冰山上遭遇罗喉。本关的敌人除了Boss罗喉外，其他杂兵的火抗皆为－100%，因此建议给队员的武器上全部装备火之晶体。尽管菊音战前说得挺吓人的，但此战完全可以放开手脚去打，小怪较前战弱了一半不止，杀起来剖瓜切菜一般，三四回合全清。最后围击罗喉，尽管他使用的是范围攻击，但是队员在受到诗歌祝福提升回避率后，罗喉的范围技命中率不算高，大部分可以躲开。同样的，罗喉的回避率也很高，因此每回合记得让莎利叶给队加“糖果祝福”，其他队员的“猎人战歌”或“冒险战歌”补漏，一直分散到罗喉的四周围殴。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
邪魔兽人	3	迅击	重击	失力粉
魔眼兵	3	重击	连击	破甲膏
邪魔兵士	4	连击	迅击	咒缚之丝
罗喉	1	重击	—	力量番茄

第5战 势剑vs弥赛亚

这一关将队员分为两队进行比赛，树罗势剑御史团和迪鬼团合到一处，对付的是前面的弥赛亚冒险团，他们装备了非常强悍的幻想武器和护具。战场是沼泽上的栈桥，利用窄仄的地形将对手逐个引过来围杀。首先打肉盾型的燧火，他的特点是回避高，给命中低的队员用“心念集中”“专心一致”等技能升命中再出招。将其围杀后，同样将余下队员逐个引下来，用鬼罹的“封印之阵”降低他们的战斗力。如果陷入混战，则优先解决有祝福和治疗技能的对手，如亚岁、布琪等，集中全力打一个，快速打破战力的平衡，尽力摆脱胶着难分的拉锯战。



两个冒险团队竟然被菊音安排到战场上相见

敌人名称	推荐攻击	推荐防御
燧火	重击	迅击
米欧	重击	迅击
布琪	迅击	迅击
依莎贝拉	迅击	重击
亚岁	迅击	迅击
莎莉叶	迅击	迅击

战斗中让琉特和13打亚岁，让琉特打燧火，鬼罹打莎莉叶，聆烨打依莎贝拉就会触发对话。本关的对手有极强的作弊能力，有时一回合能恢复上万点血，有时你出什么招他防什么招，有时你命中95%也难伤他分毫。

第6战 炼牙的挑战

本关开始是个人战，米欧被强制出场，三色刻纹要装满，建议蓝色刻纹装治愈或自疗刻纹，绿色装重击刻纹。在开始使用“游侠之歌”升回避和命中，采用打一下就跑的方式打游击，炼牙虽然攻击强大，但行动异常迟缓，再加上米欧较高的回避，炼牙几乎没什么还手的机会。不过炼牙会“自愈术”，为了避免陷入拉锯战，在他血低于三成时再用“斗气爆发”升攻，放奥义技一式击杀。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
炼牙	1	重击	连击	气力之果



米欧独战炼牙

第7战 工程地鼠的挑战

本关费特强制上场，面对一群工程地鼠。工程地鼠的火抗为－50%，地抗为100%，给弗特的武器装火之晶体，防具装地之晶体，刻纹推荐装人偶、护甲和重击刻纹。工程地鼠的行动力较差，同样采用连拖带打的方式游击。费特每回合用“斗气爆发”升攻，采用重击攻击，每击破千，平均两回合解决一只。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
工程地鼠	6	重击	迅击	番薯

第8战 梦魔的挑战

本关强制登场的是聆烨公主，对手是一群可怕的梦魔，聆烨又说出那句经典的台词：“寡廉鲜耻”。梦魔的光抗为－150%，给聆烨的武器装备光之晶体，绿色刻纹选连击刻纹。梦魔的行动力很有限，聆烨每回合用“斗气爆发”和连击，再加上光之晶体的庇佑，犹如小刀切豆腐，一次解决一只。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
梦魔	6	连击	连击	美乃滋

第9战 幽灵的挑战

这一战上场的是热血少年琉特，为了守护聆烨而爆发非凡的勇气，可是见到古墓里的幽灵娃娃立刻石化掉。幽灵娃娃的元素属性和前战的梦魔相同，给琉特的武器装光之晶体，绿色刻纹选连击刻纹。在开始先往右下角打那两只，再回头打左上的四只。运用“斗气爆发”和连击，每回合轻松解决一只。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
幽灵娃娃	6	连击	连击	枫糖



亚岁作为猎人，猎熊自然是拿手好戏

第10战 群熊的挑战

此战强制登场的是弥赛亚冒险团的亚岁，为了配合她的职业，菊音“体贴”地安排了些野兽对手。给亚岁武器装备火或风之晶体，护具装地或水之晶体，绿色刻纹选连击或重击刻纹。在开始时先不动，引三只雪地熊跑上来再往后拖着打，每回合用“威力赐福”来升攻，配合连击，每两回解决一只，回头再去打拳王熊，同样轻松。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
雪地熊	3	连击	连击	可乐
拳王熊	3	重击	重击	鲔鱼

第11战 武相的挑战

这一场登场的是孤眼之狼迪诺，面对的是武相红染，给迪诺武器装神煌晶体，防具装修罗晶体，红色刻纹装战技刻纹，绿色刻纹装连击刻纹。战斗开始，用战技刻纹的“筋脉刺击”和“破甲刀光”给红染降攻降防，持续三回合的效果随便蹂躏她吧。红染的回避较高，记得用“心念集中”升命中。

敌人名称	推荐攻击	推荐防御
红染	连击	重击



迪诺的奥义技“修罗破军阵”

第12战 狐仙的挑战

本战登场的是鬼罹，对手居然是菊音本人，给鬼罹装备自疗刻纹和连击刻纹。鬼罹每两回合用“封印之阵”给菊音降攻防和回避，每回合用“魔力爆发”来提升自己魔攻，一击破千。

敌人名称	推荐攻击	推荐防御	盗取
菊音	连击	连击	幸运四叶草

第13战 教官的挑战

本战出场的是13，面对的是赛妮雅教官，两人以枪对枪。给13的武器和护具上装备神煌和修罗晶体来提升攻防，并装备圣言和重击刻纹。赛妮雅血厚，命中也高，并且装备有超级强悍的魔王刻纹，每回合恢复3%HP、50%SP和20点FP，因此不能离她太远，拖时间太久只会前功尽弃，建议采用边跑边打的方式磨她的血，每两个回合用圣言刻纹来提升攻防。

敌人名称	推荐攻击	推荐防御
赛妮雅	重击	迅击

第14战 黑百合的挑战

本战出场的是弥赛亚冒险团的会长大人依莎贝拉，面对的是强大的宿敌黑百合。给会长的武器和防具装备修力和神煌晶体，治愈刻纹和重击刻纹也必不可少，因为会长没有回血技能。黑百合的攻击很高，打人很痛，多使用“绝对防御”来减少伤害，尤其后期黑百合的暴走状态。在开始冲到她身边喂给失力粉和破甲膏，她就成软脚猫了，再用“斗气爆发”或“冒险战歌”来升攻，在药效持续的三回合之内倾尽全力狂击吧！若药物失效再重新喂，可先用缚咒之丝来增加喂药的成功率。

敌人名称	推荐攻击	推荐防御
黑百合	迅击	迅击

第15战 刺客的挑战

这一战是邪恶暗杀者燧火登场，面对的是翼手龙商会的佣兵，在第二回合还有暗杀猫登场，成为真正的暗杀者大乱斗。给燧火的武器和防具装备修力或神煌晶体，刻纹选战技和重击。

建议开始往左边的佣兵附近跑，暗杀猫会从右边出现并追过来，不用跟佣兵纠缠，等暗杀猫下来使用“神行足”跑开，暗杀猫会和佣兵打成一团，显然佣兵战力高出了许多，等暗杀猫被灭掉，燧火再过去逐只引佣兵打，用战技刻纹的“筋脉刺击”和“破甲刀光”给他们破掉攻防，用“浮叶身法”提升自身的回避和命中，再加上“斗气爆发”来升攻，一击可破千。

佣兵也很滑头，会用“疾风攻势”来提升攻击、命中和回避，不过只有一回合效果，等掉了再打。要命的是他们还会“天地自愈术”，因此在他虚弱后，立刻用“疾动封穴”来提升自己的反应力，一回合打两次，蓄满FP放奥义击毙。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
暗杀佣兵	4	重击	迅击	气力之果
暗杀猫	4	迅击	重击	小鱼干



第16战 南瓜的挑战

本战登场的是南瓜妹妹的布琪，面对的是一群南瓜先生。给布琪的武器和护具装备天泣晶体，刻纹选自疗刻纹和连击刻纹。站在平台边缘，小心地将南瓜逐只引过来打，防御时选回避，大半能躲开，每回合使用“魔力爆发”来升魔攻，三四回合解决一只。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
南瓜精灵	6	连击	迅击	南瓜

第17战 虫虫的挑战

本战出场的是糖果妹妹莎莉叶，面对的是她最讨厌的虫子，战前给莎莉叶装备自疗刻纹。每两个回合用“糖果祝福”提升攻击、防御、命中和回避，能躲开多半的攻击，被这些虫虫打中也不算很痛。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
赤蝎	2	迅击	迅击	贝类
大毛虫	2	迅击	迅击	猪肉
角虫	2	重击	重击	番茄

第18战 弥赛亚vs势剑

又是团体战，只不过和第5战的团队角色大互换。给燧火装备战技刻纹，亚岁装备飞行刻纹，她的“紧急治疗”非常重要，千万不能挂掉。战斗中亚岁打琉特和费特，燧火打琉特，莎莉叶打鬼罹，伊莎贝拉打聆烨会触发对话。

在开始派亚岁引对手下来，莎莉叶在中间摆三只史妮司来吸收火力，同时布琪用“糖果祝福”给队员提升战力。优先解决拥有医疗能力的13，其次是近搏肉盾琉特和魔攻较高的鬼罹，随后才是迪诺和聆烨，燧火和依莎贝拉在前面当肉盾，其他人辅攻。

敌人名称	推荐攻击	推荐防御
琉特	重击	迅击
费特	迅击	迅击
13	迅击	迅击
鬼罹	连击	连击
聆烨	重击	连击
迪诺	连击	连击


两个冒险团队重新混战在一起

第19战 噩梦的挑战

在完成团体战后，会长依莎贝拉和燧火来到利凡提城内，遭遇刺客厌夜。给两人的武器和护具装备提升命中和回避的晶体，给燧火装备战技刻纹，给依莎贝拉装备治愈刻纹。开始两人加好“斗气爆发”和“绝对防御”冲下坡道，先用缚咒之丝降她的回避，不妨用S/L大法多试几次，然后燧火用战技刻纹给厌夜降攻防，喂她失力粉和破甲膏也成，成功后两人联手夹击便可。在将她打至虚弱后，她会使用“魔王觉醒”提升战力，攻击翻倍，防御、命中和回避都有大幅提升，此阶段每回合都要用“绝对防御”加保险。

敌人名称	推荐攻击	推荐防御
厌夜	重击	连击


会长和燧火在城中遇到恶魔般可怕的厌夜

第20战 最后的挑战

这是番外篇的最后一场了，菊音为了这场盛会“好心”找来一些特别来宾，除了幻之军团，还有黑百合、贝莉卡、莉塔和菊音，真是超震撼的组合啊！战前记得给队员装备天使刻纹和治愈刻纹，会治疗的队员装上飞行刻纹。

战斗开始，队员朝上面的路口行进，同时用“斗气爆发”“绝对防御”“糖果祝福”等技能加增益状态，将附近的刀兵和弓兵清掉，同时打五只也很轻松，随后再将鸟、蛙、鼠引下来清掉。

后面的六个Boss派有飞行刻纹的队员引下来，一次引两个，部分队员挂上“绝对防御”确保安全，近战队员伺机上前用战技刻纹给她们降攻防，效果三回合，不过成功率不算高，不妨用S/L大法。或者用鬼罹的“封印之阵”降低对手的战斗能力，效果两回合。再就是给她们喂药了，什么缚咒之丝、破甲膏、失力粉，尽情招呼。给Boss挂完状态，近战队员靠在四周当肉盾，弓手在外围站好位置开始围殴吧！在打最后两个Boss时要注意，附近的兔子具有群疗技能，应优先清掉。

本战结束后，贝莉卡和菊音代表一干Boss向玩家道别，然后有一次存档机会，读取它进入下一轮战斗，可保留番外篇获取的各种装备和道具。

敌人名称	数量	推荐攻击	推荐防御	盗取
神犬斩刀侠	2	连击	连击	气力之果
神犬弓战士	3	迅击	迅击	气力之果
庞克鸟歌手	2	连击	迅击	气力之果
幻蛙大法师	4	重击	重击	气力之果
蒙面鼠英雄	2	迅击	迅击	气力之果
轰天兔祭司	2	重击	重击	气力之果
黑百合	1	迅击	迅击	—
魔恩	1	迅击	重击	—
菊音	1	连击	连击	—
塔莉	1	连击	连击	—
贝莉卡	1	迅击	迅击	—



一番苦斗，终于将所有Boss全部打败



Braid

《时空幻境》星星收集及剧情分析篇

■江苏 王念忠



总评 9.5

制作	Number None Inc.
发行	Number None Inc.
类型	动作解谜
语言	中文

项目	评分
文化包容性	9.0
上手精通	9.5
画面	9.0
音效	10
创新	9.5
剧情	10

为什么要玩这款游戏

暂且不谈这款游戏获得了多少奖项，在多少游戏媒体上获得了多少赞誉，在您正在阅读的这本国内权威的游戏杂志上，我们给了它9.5的极高分。虽然这是一款独立游戏，但凡是通关后大彻大悟的玩家都会情不自禁地称之为“艺术品”。是的，可以说它树立了独立游戏界的艺术性新标杆。然而，这款游戏的难度又是相当的大，套用《魔兽争霸III》中的一个词那就是“令人发狂的”，而游戏中的隐藏任务——收集星星的难度更是相当大，甚至可以用“令神发狂的”来形容。这使得很多玩家无法感悟到游戏中的魅力就早早将其删除，仅仅认为它是一款带有时间控制噱头的马里奥类型游戏。再加上用了大量隐喻手法的隐晦的剧情表达方式，很多玩家即使通关也没能领悟游戏所要表达的真正内涵。这是一件非常可惜的事，我们希望有更多的玩家能够欣赏到这款艺术品，这也正是笔者撰写这篇攻略的初衷。当你在数不尽的快餐式大作中战斗到身心疲惫时，不妨带着一颗鉴赏艺术品的心投入《时空幻境》的怀抱，相信它一定可以涤荡你的心灵，让你感受到来自灵魂深处的震撼。

星星收集篇

在开始史诗级变态难度的星星收集前，首先提醒玩家一句：不要抱着隐藏结局就是完美结局的惯性思维，当你收集完7星之后，的确能够接触到公主并拿到最后一颗星星，但这却是一个实实在在的Bad End！好吧，如果你像提姆一样对公主具有极大的占有欲，那么就让我们开始星星收集的旅程。

星星 2—2

这是最早能拿到的星星，也是最容易拿到的星星，但它要求玩家站在一块云上干等将近两小时！来到2-2云桥这一关，走到关卡的出口附近，在屏幕的右上角有一块云朵以几乎观察不到的速度向左移动。跳上这个云朵，它就能把玩家带到关卡最左侧的悬崖旁，星星就在悬崖左侧的洞里。

跳上云彩有两种方法。方法一：如图1所示，当云朵来到图示位置时，站在大炮上利用大头怪垫脚就能上去，但因为云朵位置较高，需要反复跳跃尝试；方法二：从关卡的右侧门进入，也就是说进入关卡2-3时直接进入身后的门，来到关卡2-2。这时站在原本需要用钥匙开启的铁门上，也能跳上云彩。

干等两小时是一件着实无聊的事情，但占有公主似乎值得提姆付出任何代价。现实中的你一定没这么无聊，建议翻翻《大众软件》的其他栏目，或切出去玩些别的，只要时不时看看别让那块云飘过头了就可以。过头了好像也没关系，用八倍速后撤解决问题。如果你还嫌太慢，好吧，可以考虑使用变速齿轮……



飘到这地方就能上去了

星星 3–X

这颗星星隐藏在选世界的屋子里，就是有5张大拼图的地方。仔细观察拼图3-3-1与3-6-2，也就是完成后的世界三大拼图的左上角与右下角这两块拼图，你会发现它们可以组成一个五角星的下部，而上部在拼板的上方。但你千万别把世界3的拼图完成，因为完成后就没法拆开，只能重头来过。对这两块拼图的位置进行仔细微调，直到屋子里出现一颗发亮的星星（图2）。由于设计者把组成星星的拼图位置限定得比较严格，所以请耐心的反复矫正。仔细观察会发现拼板的上边框有隐隐约约的星星中部轮廓，这也可以当作调整时的参考。拼出星星后，利用世界2的拼图搭梯子，就能跳过去拿到星星。

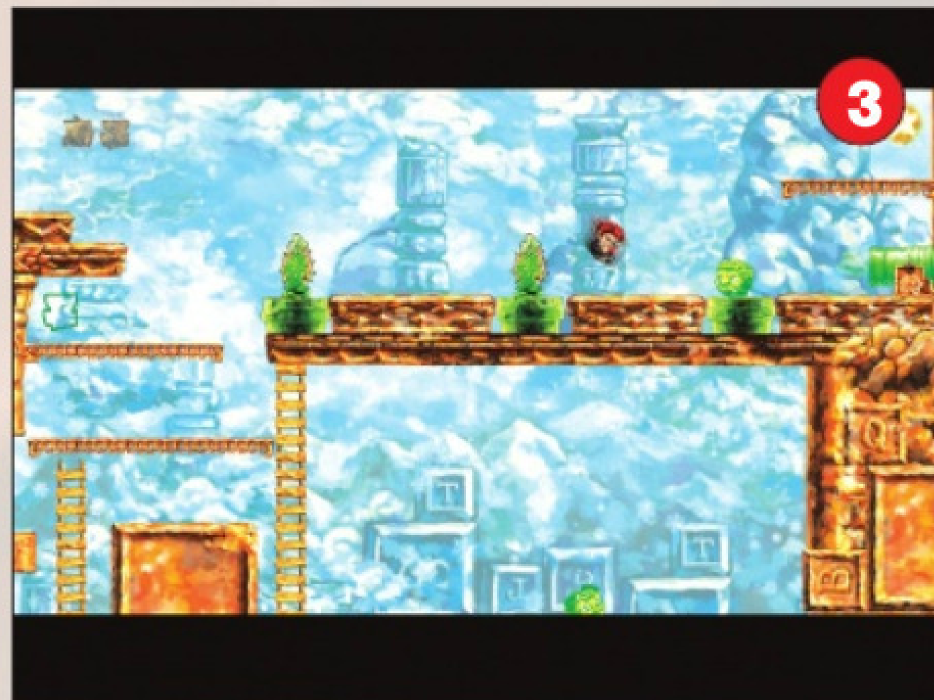
万一你把世界2的大拼图完成了，没法用搭梯子法跳过去拿星星怎么办？别着急，还有办法。当你拼完世界2的大拼图时，原本两个带有平台的拼图就变成了一个长平台，把这个平台移低，跳上去，然后再起跳，当到达跳跃的最高点时，立即按↑操作拼板，把平台稍稍移高，这样提姆就向上面稍稍地移动了一些。如此反复，利用这种变相的搭梯子方法，也可以到达图2所示的高度。



仔细调整拼图，直到屋里亮起一颗星星

星星 4–5

在拿拼图4-5-2时，我们引下了一只大头怪并跳到了有拼图的这一层。站在拼图的位置上，此时最左边的食人花还是缩回的，这样可以再引一只怪，退回拼图位置，踩着它来到拼图上面一层。在这里再次用同样方法引怪垫脚，能跳到两个食人花之间去。此时往第二个食人花的右边跳，按Shift与↑使时间暂停并保持死亡状态（图3），就能使大头怪通过最右边的食人花，当它通过最右边的食人花时使用时间倒流，就能让它通过中间的食人花，用这只怪垫脚就能让提姆跳过中间的食人花，拿到右上方的星星。



要利用提姆的死亡才能把怪引过来

星星 4–7

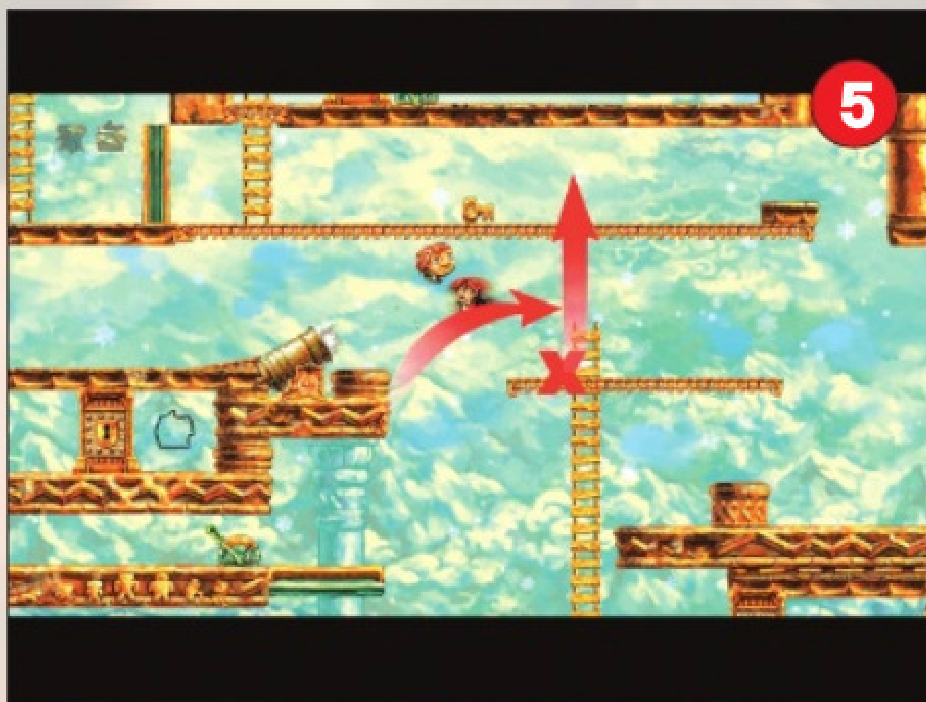
这是一颗难度系数爆满的星星。它要求玩家跳到屏幕上方原本看不到的新区域，并且解决那里的谜题，再加上那个乱跑的钥匙……还是那句话，我们的智慧总会把它降服的。玩过了这一关的主线流程后大家都知道，在提姆向左走的时候，钥匙总会与提姆分离，有时甚至会掉到下一层。因此每当想要让钥匙向左移动的时候，都要依靠不受时间控制的大头怪捎带。

首先我们要到达关卡上方看不见的区域。拿了钥匙直接来到大炮上，踩死下面的怪，时间倒回到大炮旁，利用二段跳到达关卡上方的隐藏区域（图4）。用大头怪两次垫脚时要注意，在踩了一个怪之后，让时间暂停，等待第2只大头怪喷出，看准时机踩上它就能有足够的高度来到原本在屏幕外面的平台。来到隐藏区域后直接从右面跳回下方区域，钥匙就让它挂在隐藏区域的平台上。这时踩死下面的大头怪，然后我们要把一只大头怪顶到原本隐藏的平台上去，难度极大！站在图5的X位置向左跳，提姆在到达最高点之后的一小段下落过程，反过来可以看成是往上顶的过程，因此当提姆落到与起跳点相同高度时，按Shift时间倒流，倒流到跳跃的最高点，这一倒流过程是可以顶怪的！有节奏地点按Shift，重复这一“顶”的过程，等到怪物恰好喷出，就能用头把怪物顶一下，这时立即时间倒回到X位置，原地跳跃一下就能再次顶到大头怪，这样依靠操作十分细微的“二段顶”，怪物就被顶到隐藏区域的平台，它会帮你带着钥匙向左走。

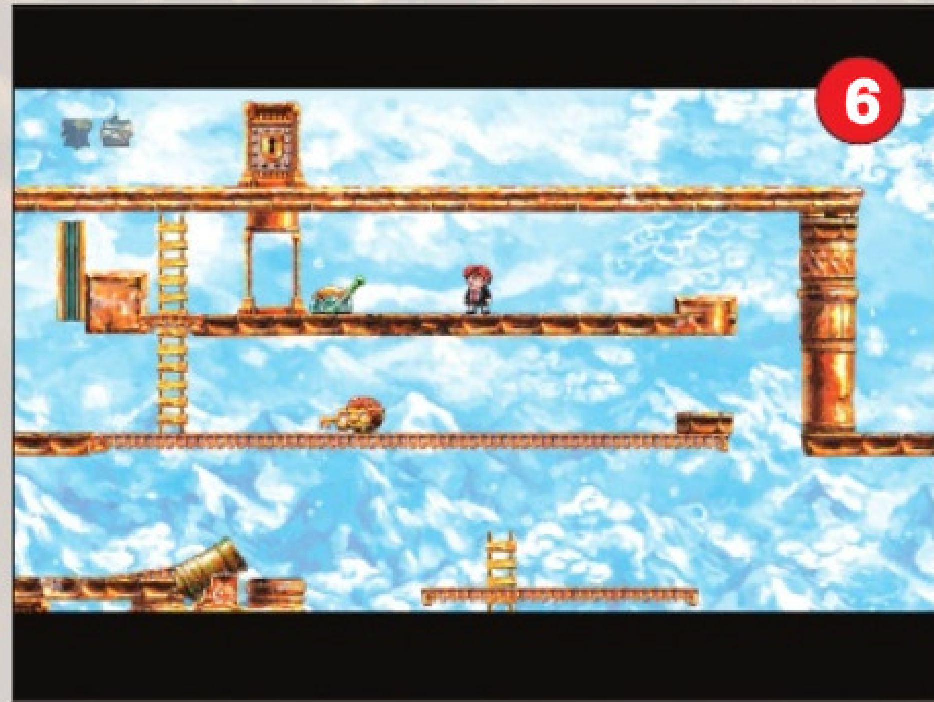


利用二段跳跳到屏幕以外的隐藏区域

此时-8X倒回到提姆站在隐藏平台的时刻，爬在小梯子上仅仅使双脚稍微离开地面，当大头怪送来的钥匙与提姆身体接触的瞬间向上爬，就可以抢走钥匙（注意只抢钥匙，不要杀怪，下同）。打开门，扳动开关，在大头怪尚未走过上升后的铁板时，让提姆走回门的左边，这时钥匙又落到大头怪所在的平台上（这里向左移动时要微调，向左走过头会使钥匙落到下面的大炮上，只能时间倒流重试），并且铁板又下降回去。时间倒流到铁板已经上升的时候，而此时钥匙在不受时间控制的荧光大头怪手中，怪物可以通过铁板来到最左边通向上层的梯子（图6）。让提姆在长梯子最下端等着，抢了钥匙爬上去，就可以打开门拿到最右侧的星星了。



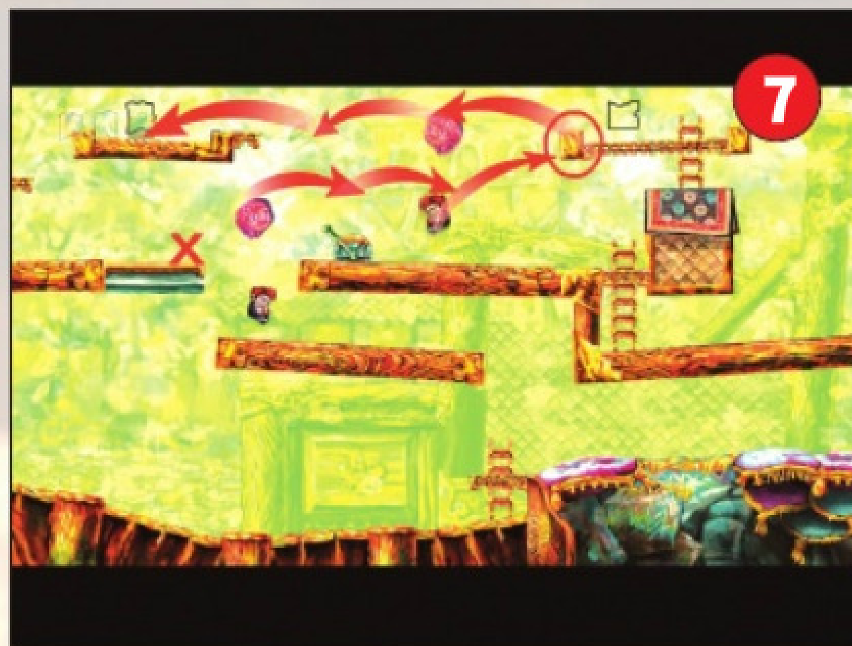
把大头怪顶到上面一层，难度较大



距离拿到星星只有一步之遥了

星星 5—4

这一颗星星的获取，说起来简单但做起来难。关键有两个方面：顶怪和到达新区域。顶怪要顶将近10下，要反复利用影子顶怪，反复牺牲影子，才能把大头怪顶到预定位置。具体流程如下：首先到达图7中的X位置，用影子踩死下方的大头怪，让大炮喷个新的，然后让提姆走到下面一层，把新喷的大头怪顶起，此时时间倒流，倒回到X位置，提姆跳到开关那一侧，让影子把大头怪顶过来。这时提姆站在开关位置再次顶怪，再次时间倒回，影子就把大头怪向前方顶起。如此反复地利用影子顶怪，不断把大头怪向前顶，直到大头怪碰到图7红圈中的边缘。注意，在向右顶的时候也不要“用力过猛”而直接把大头怪顶到拼图5-4-3所在的平台上了。碰到边缘之后大头怪开始反向在空中运动，让提姆的影子继续顶它，直到把它顶到拼图5-4-1所在的平台上。接下来大炮会自动喷出个新怪，用它垫脚来到拼图5-4-1所在的平台上，再用刚才千辛万苦顶上去的大头怪垫脚，就会来到一个新的区域（图8），星星就在上面等着你呢。



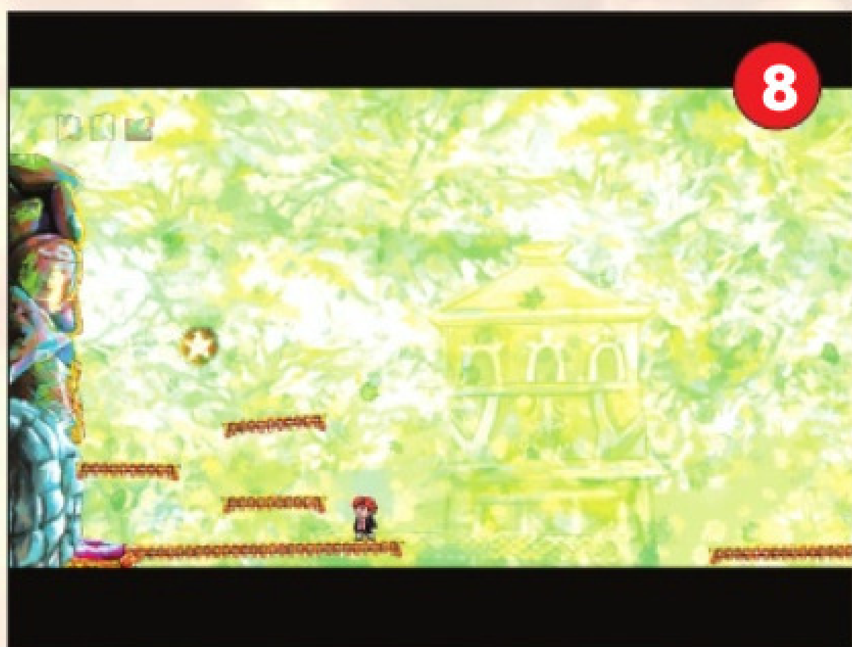
我顶啊，我顶啊，我顶啊……

星星 6—5



再次利用二段跳

来到有3个食人花的地方，在主线流程里我们依靠引怪垫脚的方法拿到了拼图6-5-2。这次站在拼图所在的平台上，向右跳到两个食人花之间。等到3个花全部缩回管子里的时候按Shift和↑时间暂停，这样就会有大量的大头怪源源不断地被引下来，而时间暂停时大头怪是伤害不到提姆的，因为根本没有时间来完成死亡这个过程。如图9所示，依靠引过去的两只大头怪二段跳可以让提姆跳到左边最顶层的平台上，但是由于视角问题，玩家第一次向上跳的时候是看不到屏幕上方的东西的，因此在两次利用怪物垫脚时，要凭经验把握时机。其实，如果你仔细观察图9的话，会发现屏幕的右上侧有一段平台，原本也是看不到的，



星星5-4近在咫尺

剧情解析篇

如果《时空幻境》这款游戏没有剧情，单单凭借它出色的关卡设计，单单凭借它将平台跳跃与时间控制完美结合，就足以成为一代经典了。但是，极富艺术感的高超剧情表达方式使得游戏的水平又有了一个质的飞跃，只要你能拨开如水般的散文式剧情的表层，领悟到故事的真正面目，就会有恍然大悟的震撼感受，就会心甘情愿地把这款游戏推上神坛。是的，隐晦的剧情表达方式使《时空幻境》从“经典”上升到了“神作”，有许多通关后大彻大悟的玩家，就像鉴赏家看到了一件完美的艺术品一样，对游戏的制作者佩服得是“五体投地”。但是，我们不能强求每一个玩家都对物理学感兴趣，不能强求每一个玩家都十分了解“曼哈顿计划”（Manhattan Project）的前因后果。因此，一些玩家在通关之后仍然对剧情一头雾水也是完全可以理解的。不过，你不觉得可惜么？一款神作你却只体会到了经典的地步。别担心，这份剧情解析攻略将带领你走进神坛，协助你更深层次地感悟剧情。

1.公主是什么?

这是核心问题，也是判断你是否读懂了剧情的标准。首先开门见山地指出，公主是核弹。而我之所以说隐藏结局是个Bad End，就在于提姆最终引爆了核弹，完成了这一毁灭性的过程。接下来我会利用游戏中重要的剧情文字对公主为什么是核弹进行解析。

世界4里有这样几段话：

“提姆为了逃避，就从父母家搬出去，在寒风中进入了大学校园。他刻意疏远那个充满争执的家庭，而令人难堪的童年也随着往事渐渐淡去。但他随即踏入大学校园里满溢的不安全感，如同走钢索一般的惶恐。”



躺在床上的才是提姆

“一直等到离开父母家，回到他自己现在的家里，提姆才算松了一口气，并且清楚看到鲜明的对比，他知道自己比以前进步了许多。”

“他的进步，日积月累，让他距离公主越来越近了。一定能找到她的！她将会彻底改变他、改变所有人。”

解析：由于与家庭相处得不太好，提姆小时候比较缺少应有的关爱，这使得他的性格有些偏执，也使他最终选择走进大学，投入科学的怀抱。这样的童年背景，为之后提姆成为一名物理学家，并成为曼哈顿计划中的重要人物埋下了伏笔。其实，关于提姆童年的黯淡，描述得最为精当的并非是任何的剧情文字，而是世界3的大拼图。由于色调问题，许多玩家会忽略掉图17红圈中的人头像，从而误以为开门的男人是提姆。很显

这个平台站在大炮旁边用两只怪垫脚便可到达，跳上这个平台就可以打开屏幕上方的视角，提供的视野会使跳上左上方的平台变得容易些。当你跳上左上方的平台后，别着急，星星6-5的获取旅程才走了一半。

一路向左走，很快就可以看到星星，但想拿到它还是需要费上一番工夫。把戒指放在图10所示位置，让提姆站在大炮上往右跳，并踩着大炮喷出的第一只大头怪弹起，在弹起的时候要尽量向戒指的方向靠拢，这样可以尽量延长提姆在空中的时间，以便有充足的时间等到下一个大头怪喷出。当下一个大头怪喷出时，调整位置使得提姆恰好踩在它的头上，如此完成这个时间较长的二段跳后，就能有足够的高度来到图10中提姆所在的位置。此时直接向右走就可以拿到星星。

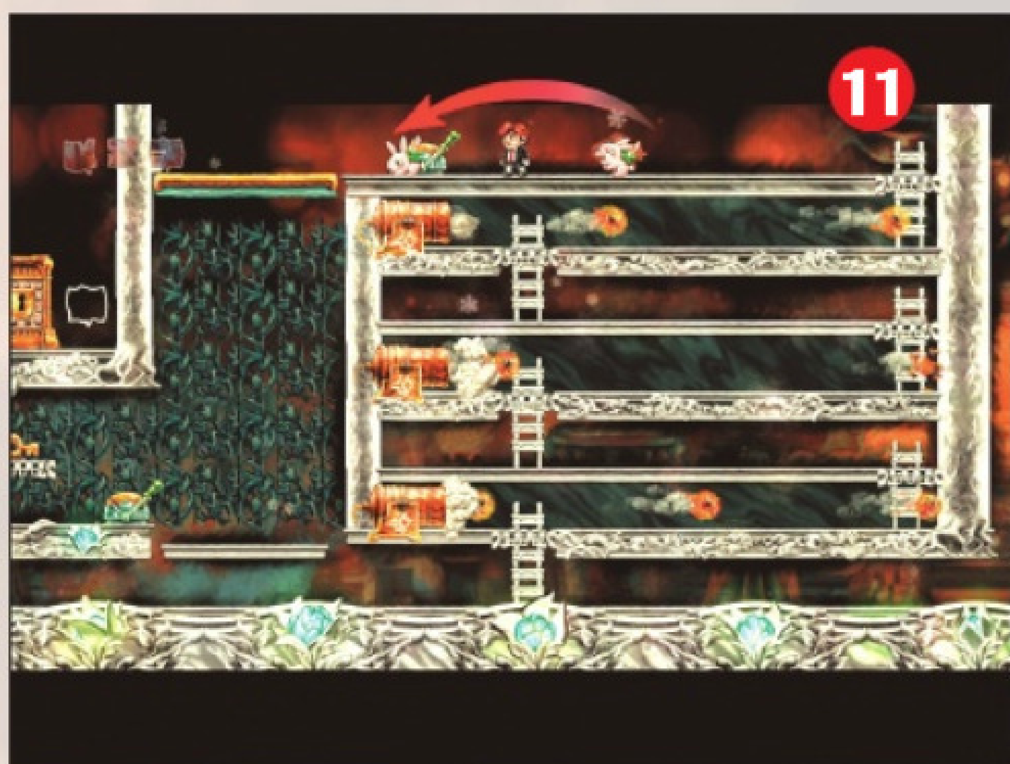


这次要把戒指与二段跳搭配起来

星星 6–6

现在做好准备挑战最后一个高难度的星星。这一关可以选择先去引兔子，也可以选择先到达隐藏区域，这里以先去引兔子为例。在6-6这一关里，拿钥匙的时候会跳出一只兔子，我们的任务就是把它引到最高层并“骗”它跳跃，最终当它在跳跃的最高点时，踩在它的背上垫脚。

首先我们去拿钥匙的地方，惊醒那只伪装成小花的小兔子。这之后一直都不要踩死它，要不然谁给提姆垫脚呢。不断引诱小兔子跳跃，也就是当它向你扑来的时候你不要踩它，而是从它身下溜过去。把它引到可控制升降的平板最右侧时，放下戒指，趁兔子被减速的时候扳动开关，让平板带着提姆和兔子一起来到最顶层。下面是拿到星星的关键点，你要继续诱骗兔子在这个平台上跳跃，为之后提姆跳上星星所在的平台做准备。根据笔者反复试验所积累的经验，让兔子做出如图11所示的跳跃是最有效的（由于视角问题，暂时看不到屏幕上方的星星），即控制提姆的位置，使得兔子从右向左跳跃的落脚点恰好在开关处，这样的跳跃较利于之后的垫脚。反复引诱兔子做出如此的跳跃，使得提姆之后有较多的机会踩在兔子身上。如此引诱兔子跳了七八下之后，把戒指放在可以升降的平台上，扳动开关，穿越几层炮弹返回地面，在升降平台的正下方收回戒指。向关卡右方走去。



这里有点儿像马戏团里的杂技……

在获取拼图6-6-2时，我们爬上了那个缩回的梯子，然后跳到了拼图6-6-2所在的位置。这次我们要利用这个梯子把提姆带到屏幕以上看

然，在发现了躺在床上的人之后，我们很明显可以推断出：床上的人才是为了逃避家庭而畏缩在自己卧室里的提姆，而开门的男人就是提姆的父亲。从这幅拼图中，我们还可以看到提姆童年的时候卧室里的摆设，上方挂着两个飞机模型，这透露出在提姆很小的时候，就投入了科学的怀抱来逃避这个让他不可理解的家庭。

于是提姆顺理成章地进入了大学，他把他的精力放在寻找公主上，也就是说他想研究出来核技术。这一段话的最后一句“她将会彻底改变他、改变所有人”第一次透露出这个所谓的“公主”绝对不仅仅是提姆的恋人而已，因为如果假设这个公主就是提姆的恋人，她也只能彻底改变他，而无法做到彻底改变所有人。不过，核弹却是完全可以的。

世界5里的文字：

“晚饭还没吃完，他们就知道时候到了。他其实可以说：‘我必须去寻找公主。’但是他没有必要这么做。他给了她最后的一吻，然后就背起行囊，走出门去。”

“此后的每个夜晚，她仍然像以前一样爱着他，就好像他一直在身旁安抚她、保护她一样。管他什么公主呢！”

解析：这一段话让坚持认为“公主就是公主，就是提姆的恋人”的玩家更加的迷惑和矛盾。这段话告诉我们，提姆已经有了妻子，然而提姆为了公主离开了和他感情很好的妻子。那么为什么提姆为了别的女人背离了妻子，妻子仍然对他忠贞不渝？当然，如果你把公主看成核技术，就完全没有这种疑惑了。提姆为了追求核技术，才忍痛与妻子分别的。这一点从世界5的大拼图也能看出个端倪：提姆坐在飞机场的候机厅里，一脸的抑郁，似乎在思考着什么。

世界1中的文字为公主身份的揭露做了最后的铺垫：

“提姆最大的愿望，就是能够找到公主，并且能够真正了解她。对提姆来说，那将是意义重大的一刻，将散发出可以环抱整个世界的光芒，明亮到可以揭开我们一直看不见的秘密，照亮——甚或实现！我们和平共存的最终的宫殿。”

“但是在这个反向进行的世界里，其他居民会怎么看待提姆的想象呢？刚开始，光芒是强烈而温暖的，之后就开始闪烁，直到什么都不剩，城堡也将随之消失不见；就好像把我们一直称作‘家’、儿时天真玩耍的那个地方，一把火烧掉。摧毁所有安全的希望，永远毁灭。”

解析：这一段文字指出，提姆一直在执着地追求着公主，因为他想利用公主造福全人类，并且使人类实现永久的和平共存。这一想法是相当美好的，但是“其他的居民”却看到了追逐公主的危险性——公主既可以造福人类，也可释放出无穷的破坏力，把一切的一切永远毁灭。

尾声里的文字占据了剧情的绝大部分比例，而世界2～世界6里的文字只是做了一个铺垫，有些文字仅仅是为了迎合相应世界的主题，与剧情并没有太大的关系。而尾声里直接提到了曼哈顿，甚至描述了世界上第一次核爆炸的过程，但也都用了隐晦的手法把较为显露的信息进行了隐藏：

“男孩想要保护女孩。他牵着她的手，有时还用手臂环抱她的肩膀，让她觉得安全，在曼哈顿面无表情的人群中往前走的时候，能跟他靠得更近。他在拥挤的人潮当中选了一条路径，他们转弯走向坚尼街地铁站。”

“他观察坠落的苹果，观察垂吊在细线一端金属球体的运动。透过这些线索，他将能找到公主，看见她的脸庞。在一晚的游荡

不到的地方。首先让我们重温爬上缩回的梯子的过程：扳动关卡最右侧的开关，会有两块荧光板并到一起，把戒指放在左侧的荧光板上，然后扳动开关让两块荧光板归位，归位后再次扳动开关，这回你会发现原本处于右侧的荧光板从左侧板的下方穿过，立即收回戒指并跳上这块板，让它带着你来到一个很小的落脚平台旁。把戒指放在这个狭小平台上，去扳动上方控制梯子升降的开关，爬上这个刚降下的梯子，站在荧光板上使用时间倒流，提姆站在原位不动而梯子却又升了回去。

之后就是不同于获取拼图的步骤了。首先我们要了解一下“残光效应”：当提姆站在荧光板上时，提姆本身泛起了绿光，说明此时提姆也不受时间控制的影响。如果在这个时候跳离荧光板，提姆身上的绿光并不会立即消失，而会持续1到2秒钟，在这一段时间内提姆仍然不受时间控制，我们就要利用这段时间到达屏幕上方的新区域。利用时间倒回可以让梯子做出向原位缩回的动作，这时候让提姆跳上梯子，趁提姆身上的荧光尚未消失，立即用-4X左右的速度倒回到梯子完全缩回的时刻，由于提姆不受时间控制，提姆就能爬在梯子上被带到屏幕上方（图12）。注意时间倒回的长短要把握好，在提姆身上的荧光消失的瞬间要立即松开Shift键，防止提姆又倒回原位。

从屏幕的上方新区域向左走，来到图13所示位置，这里也能让提姆身上泛起绿光。我们此时已经可以看到屏幕左上角的星星了，只要有个东西垫脚就能拿到它。可是那只该死的兔子呢？别着急，站在有绿色荧光的位置，迅速-8X倒回，直到看到那只刚才被戏耍的兔子，在那里独自地跳啊跳啊，看准时机（这四个字实在是说起来容易做起来难）让提姆跳踩在它的背上，就可以跳到星星所在的平台上。什么？你说在失败了几次后兔子就不跳了？我先前不是告诉你要引诱兔子多跳几次么？如果兔子不再跳了，也是有补救办法的：直接跳下去再引诱兔子跳几下，然后时间倒流到提姆站在上层身上有绿光的时刻，这时按Shift和↑让时间正流，等到时间流至不能再正流的时候再时间倒流，就又有机会踩兔子了。



12 趁身上荧光未消失时跳上梯子来到新区域



13 荧光开关已经打开，直接向右跑

星星 1—1

经历了千辛万苦，我们终于收集齐了7颗星星，我们终于马上可以看到与所谓的与公主的“会面”，终于可以看到所谓的“隐藏结局”了。好了，先别激动，平稳你的情绪，以直面接下来惨淡的事实。

当我们收集齐7颗星星之后，这一关里原本的两个开关会变成不受时间控制的荧光开关，利用它们可以节省一些时间，使得在靠近关卡尾部的时候，提姆有足够的时间爬上向上升起的吊灯，从而与公主接触并拿到最后一颗星星。由于只有在星星有7颗的时候才能使这两个开关变成荧光的，因此触发隐藏结局的时机只有这一次，等到8星收集齐全的时候就不能再次触发了。

之后，他跪在沙漠里的一座碉堡后头；他拿起望远镜张望、等待。”

“那一刻便是永恒。时间静止了，空间被压缩成一个点，有如开天辟地一般。他感到自己有幸目睹了世界诞生的一刻。”

“不远处有人说：‘成功了。’”

“另一个人说：‘我们都成了混蛋。’”

“她站起身来，高贵而庄严。她大发雷霆，喊道：‘谁敢打扰我？’而怒气渐消后，她感到深深的悲伤；她轻柔的呼吸声，就像是叹息，如同轻柔地飘浮在风中的烟尘一般。”

“她无法理解为什么他竟然喜欢和死神开玩笑。”

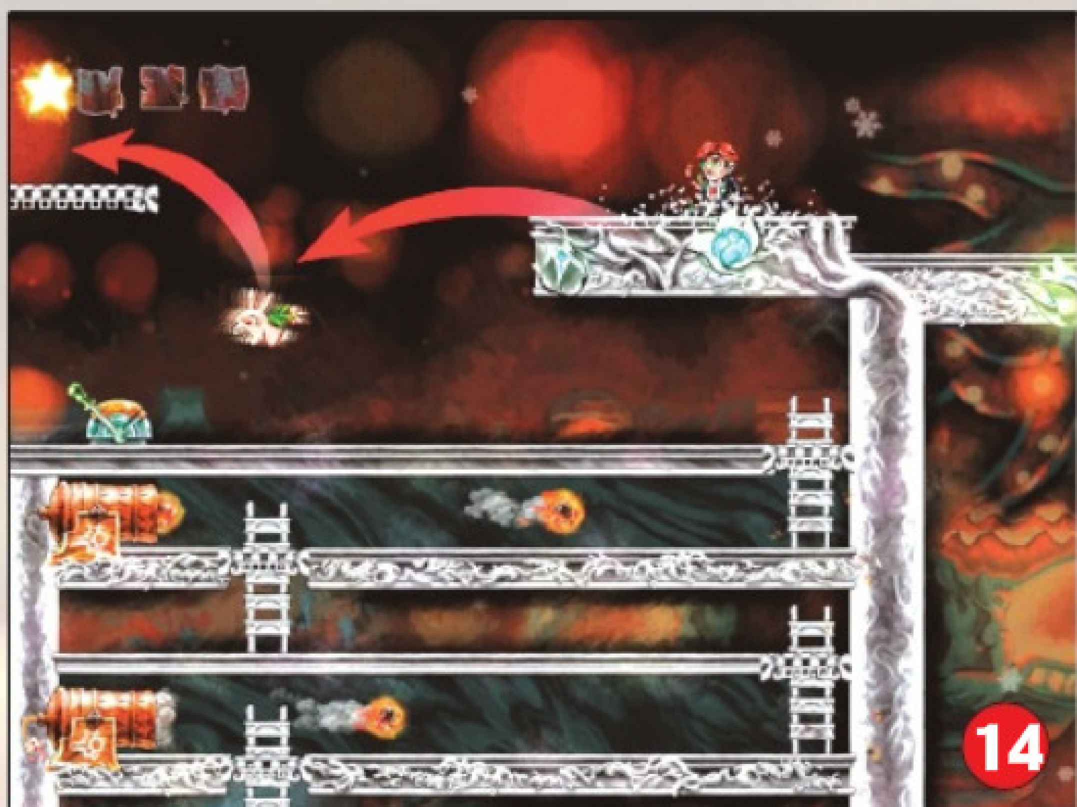
解析：

这一段内容描述了世界上第一次核爆炸的前前后后，也就是曼哈顿计划（Manhattan Project）中的一部分，不过就是把核技术说成是所谓的公主罢了。在曼哈顿工程管理区内，汇集了以罗伯特·奥本海默（Robert Oppenheimer，美国原子弹之父，此次核爆炸的领头人之一）为首的一大批来自世界各国的科学家。科学家人数之多简直难以想像，在某些部门，带博士头衔的人甚至比一般工作人员还要多，而且其中不乏诺贝尔奖得主。提姆就可能是这些科学家中的一员。我们看到，提姆不断运用科学试验的方法，坚持不懈地追求着核技术。终于，在1945年7月16日凌晨5时30分，也就是经过了所谓的“一晚的游荡”之后，提姆跪坐在新墨西哥沙漠里的一座碉堡后头，拿着望远镜全神贯注地盯着10公里以外的Trinity Site试爆中心。世界上第一颗原子弹成功引爆。

提姆终于找到了公主，他与他所在的研究团体把公主化为一团火球和烟云。这次爆炸的规模超出了原有的想像，火球和烟云不断地扩散，并且伴随着经久不息的强烈光芒。光芒照亮了附近的每一条沟壑，每一个山谷，使得地面就像无影灯下的手术台一样，每一道阴影都无可影遁，地面上的一切都在反射着耀眼的强光。公主就这样被引爆了，像一个狂怒的人在大发雷霆。

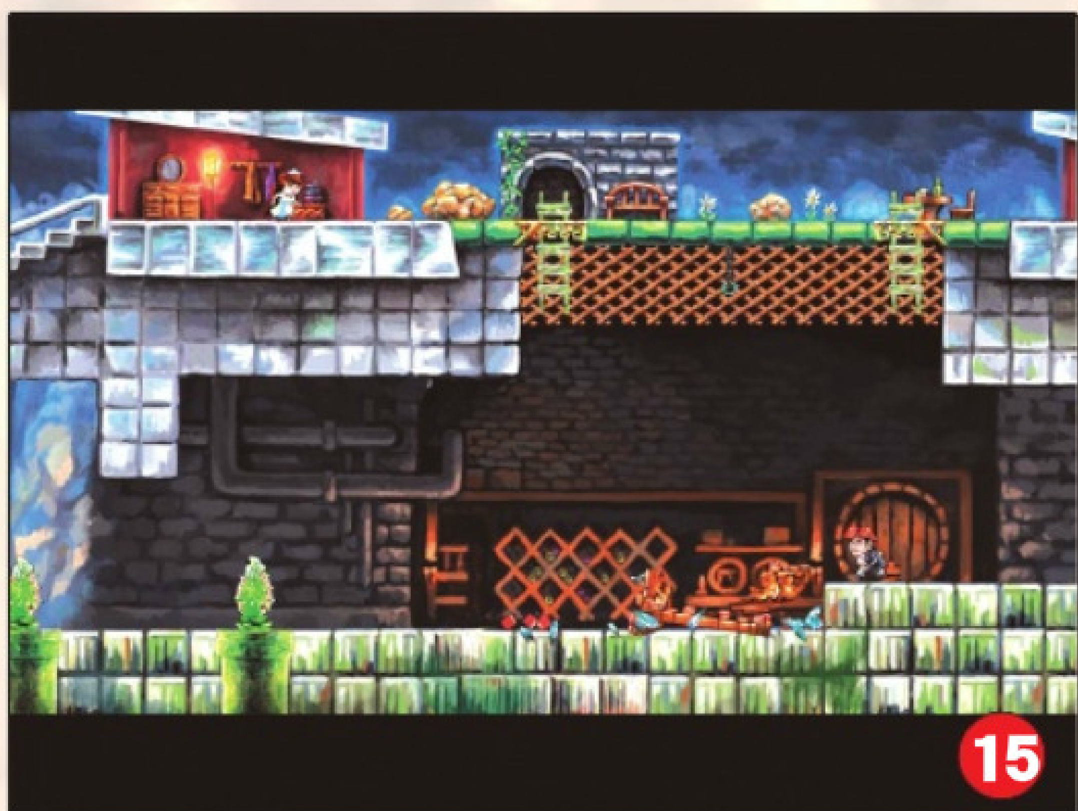
“我正变成死神，世界的毁灭者。”当原子弹试爆成功之后，具有诗人气质的罗伯特·奥本海默无奈地引用他最喜爱的印度诗《薄伽梵歌》中的诗句表达了他此刻复杂的感情。不过他的同僚肯尼斯·班布里奇的表达方式则显得更为粗俗且毫无诗意可言：“现在我们都成了混蛋！”他知道，试验成功对人类将意味着希望和厄运的同时到来。

这样看来，公主就是核弹是一件十分清晰明了的事情。提姆的初衷是好的，他希


那只该死的兔子终于要派上用场了

具体的流程如下：当扳动第一个开关后，时间倒回到刚爬下那一节小梯子的时刻（图14），这时由于开关是荧光的，开关已经被扳动，所以提姆可以直接向右跑，从而使上梯子扳动开关这一动作的时间被节省了下来。同理，在扳动第二个开关的时候用同样方法可以再次节省一段时间。这时你只要不停下来，就几乎看不到屏幕左方迅猛扑来的火墙。最终来到图15所示的吊灯处，在普通结局中由于时间过紧，吊灯在提姆到来之前就已经升上去了，而此时却可以控制提姆跳上吊灯，并爬上网（在与网接触时按↑）与公主接触。这时只听到一声震耳欲聋的爆炸声，屏幕瞬时全白……然后公主不见了，提姆向右走拿到了最后一颗星星（注意，有的时候可能会出现公主消失而提姆没有爬上网的情况，请重试这一关）。

天啊，这是什么意思？公主呢？我这么艰难地收集齐了星星，难道就没有什么奖励么？我可以明确地告诉你：公主被提姆引爆了。而收集齐8颗星星的奖励，只有一个：你可以在提姆的公寓门前欣赏那个完成了的星座——仙女座。这也是公主的象征，当你在这个星座的下面按↑抬头仰望时，会看到一张清晰的、带着镣铐的公主（The Chained Maiden，图16）。除此之外，关卡中还会有一些细微的变化，但都无关紧要。最重要的是，终于，提姆实现了自己的夙愿，他找到并占有了公主……


爬上这个破碎的吊灯就“圆满”了


星星收集齐后唯一的“奖励”

望用公主的温暖来造福人类，甚至希望公主能带来永久的和平。不过，在普通的结局中，提姆并没有抓到公主，公主被骑士救走了，也就是说提姆并没有成功掌握核技术。而在隐藏结局中，提姆成功地与公主接触，成功地引爆了核弹，从此一个带着桎梏的公主永远地存在于提姆公寓前的夜空之中。尾声中的剧情也更像是这一结局的最终完结。

2.最终关的意义

“我绕了一圈，又回来了，结局呢？公主最后和我隔着墙呢，倒退过去后，公主又被抓走了！”如果你提出了类似问题的话，你就没有看懂游戏史上最震撼的最终关之一！从我们一开始玩这一关的角度来看，提姆和公主好像是在互相帮助，想要一同逃出生天，然后比翼双飞。但当你到达关卡的最右侧，按下Shift，让时间正向流逝时，事情却和我们操纵的时候完完全全反过来了！提姆发现了公主，于是去追逐她，公主急忙逃跑，在途中放下了吊灯想要砸死提姆，降下针刺陷阱的平台想要扎死提姆，打开阻隔炮弹的隔板想要利用大炮把提姆轰暴……总之，公主想尽了一切办法想要阻止提姆的追踪，她不想让世人掌握核技术，因此她甚至想要让提姆去死！而相反，提姆一心想要追上公主，他不断地扳动开关，降下门板，阻隔公主向左逃跑，但都没有成功。最终两人跑到了关卡的最左边，公主被提姆逼得无路可逃了，才会叫出那一声“救命啊”。于是骑士及时现身成为公主的救星，公主毫不犹豫地跳入骑士的怀抱，被骑士成功救走，提姆最终没能抓到公主……这，才是最终关的真相。

也许你会问：为什么说游戏中的时间是反过来的？这一点在游戏中有相当多的暗示：世界1中前3关的背景音乐是反向播放的，怪物也是反向运动的，世界1的4个关卡是从1-4打到1-1的，并且每个关卡的图标，连在一起是一朵花逐渐闭合的过程，而正常的花朵应该是逐渐开放的。此外，每当你通过一个世界时，都会有旗子降下——注意是降下而不是升起！而旗子的图案也是有寓意的，它们都是海上船只交流的通用旗语，都含有着警告的意思。而在这款游戏中，这些旗帜提示着提姆，他对公主的追逐是危险的。

也许还有人会问，如果以这样的顺序看最终关的话，提姆不就是魔王了么？提姆并不代表魔王，他只是对公主有十分渴望的追求。但至少可以肯定的是，那个骑士并不是什么掳走公主的坏蛋。

《模拟人生3》小贴士

THE SIMS 3

■游侠 奥杰



1.在电视机上观看自己的录像

将准备播放的录像文件放入/My Documents/EA Games/The Sims 3/Movies/Broadcast/[television station]文件夹，就可以在游戏中的电视机上看到这段录像。录像文件格式必须是.AVI，解析度不能超过128×128，帧频不超过15帧/秒。

2.在无线电上收听自己的歌曲

将准备好的.MP3文件放入/My Documents/EA Games/The Sims 3/Music/[radio station]文件夹，运行游戏，打开"Options"菜单，选择"Music Settings"，然后挑选自己喜欢的歌曲播放。

3.轻松获得金钱

写作是一种最佳的赚钱途径，你可以在电脑上编写小说。编写科幻小说最节省时间，虽然不赚钱，但可以提升写作技能。随着写作技能不断提高，可以编写更多类型的小说，其中言情小说最赚钱。每写完一本书，就可以获得6周的版税。当写作技能达到最大值的时候，每周大约可以获得40 000元钱，远比给邻居打杂赚钱多。在三周时间内，写作速度就会大幅度提高，能够写出9～10本畅销书，可获得100 000元钱。



4.省钱过日子

在游戏中，无论一件东西被用过多少次，只要当天买当天卖，就会收回全款。如果模拟人日子过得比较紧，就可以利用这个设定，免费使用一些物品，增加自身属性。

5.轻松提升烹饪、钓鱼、园艺技能

要想轻松提升这三项技能，需要一台电视机和一台游戏机。让一个模拟人坐下来看电视，将电视节目播到烹饪、钓鱼或园艺频道，模拟人就可以得到技能点数。随后，让另一个模拟人过来玩电视游戏，虽然电视屏幕上显示着游戏内容，但是第一个模拟人的技能点数继续增长。只要第一个模拟人对游戏内容一直感兴趣，技能点数就会一直增长，直到模拟人去做其他事情。

6.免费书架技能

购买一个书架，让模拟人开始学习；随后，打断模拟人的学习过程，书本会被放到地面上。卖掉书架，书本就可以发挥免费书架的作用。

7.结交朋友

购买一把吉他，提高演奏技能，直到5/10级，学会弹奏"Play For Tips"。带着吉他来到公园，弹奏"Play For Tips"，周围便会聚集过来一些人。只要一直弹奏吉他，这些人就会成为朋友。吉他技能越高，结交朋友的速度越快。

8.起死回生

来到Pleasant Rest Graveyard，大门旁边有一个名为"Death Flower Bush"的灌木丛。收取灌木丛中的鲜花，放到物品栏；如果模拟人死亡，将花送给死神，就可以起死回生。尽管鲜花不会再次出现，但模拟人的园艺技能如果达到7级，就可以从墓地或者其他地方找到一些"Unknown Special Seeds"来种植，也有机会收取"Death Flower"。

9.奇怪面孔

创建模拟人的过程中有一个小Bug，利用这个Bug，可以创建出奇怪的面孔。首先，定制面孔的时候，挑选一个部位，比如眼睛，将全部指标都选择为最大。随后，在其他部位挑选一个游戏预设的指标。接着再返回眼睛部位，可以看到全部指标都恢复为中等，但是眼睛的样子并没有改变。继续反复最大化眼睛的大小，直到让模拟人的眼睛像盘子一样大。而且，脸上的所有部位都可以如此处理，这样就可以创建出各种奇形怪状的模样了。

10.免费比萨

让模拟人叫外卖比萨，送比萨的人来到之后，不要接受比萨，送比萨的人就会把比萨放在屋前，而且一直不会变味儿。利用这个方法，可以囤积大量比萨。如果模拟人饿了，就可以让他去屋前拿比萨吃。

11.选择宝宝

让怀孕的模拟人吃三个西瓜，可以提高生女儿的几率。如果让怀孕的模拟人吃三个苹果，则可以提高生儿子的几率。去书店读关于怀孕的书，则有助于生出快乐的宝宝。如果想提高生双胞胎或三胞胎的几率，则需要模拟人父母双方或其中一人拥有生育治疗（Fertility Treatment）的终身奖励。

12.提升年龄段

你可以无需等待而直接改变模拟人的年龄段。你需要从杂货店买一块生日蛋糕，把蛋糕放下后点击它选择过生日，然后就可以选择提升哪位模拟人的年龄阶段，这个办法有助于快速度过模拟人的婴儿时期（当你感觉这个时期的小模拟人很烦人的时候）。P



《部落王》破敌技巧

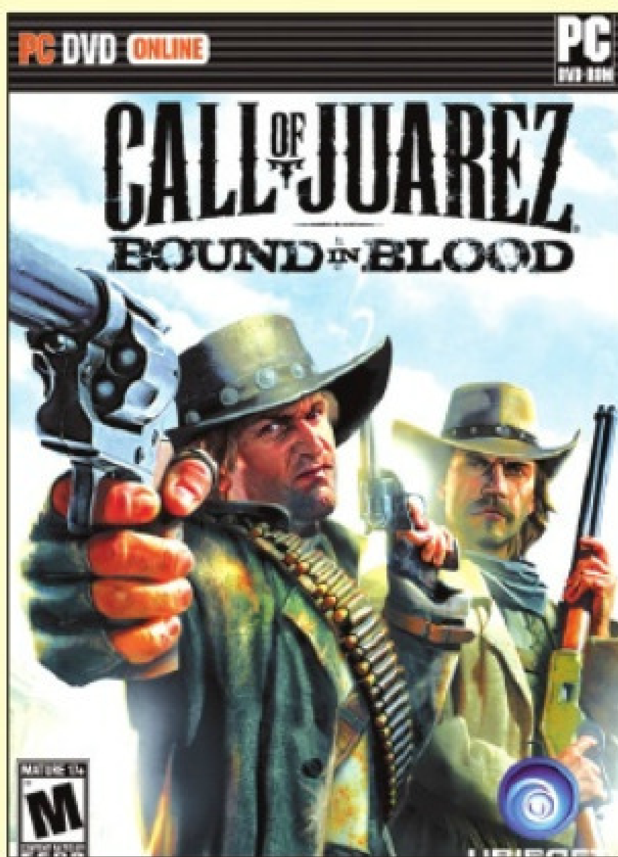
BC Kings ■游侠 奥杰



在防守时，打败敌人最简单的方法，是让大量的工人分成四组，在营地或城镇周围以扩展方式快速建造并全面升级防御塔楼。在建造新塔楼的同时，拆毁老塔楼，可以回收一半资源。这样既可以节省建造设施的费用，也可以减少购买大量作战单位的花费。在战斗中让英雄躲在城镇后面以求防护。同时购买大批战士，一半驻留在自己的村庄，另一半攻击并摧毁敌人村落。

在进攻时，让弓箭手、投石车和鸟人从远距离攻击敌人的塔楼和其他建筑，如果距离把握得当，就不会被敌人发现。需要注意的是，不要派大量远程部队攻击敌人，否则距离不好控制，很容易被敌人发现。P

秘技 狂野西部



本游戏将玩家置身于美国南北战争时期的故事背景中，可选择扮演两个完全不同风格的角色，体验在混乱的美国西部的冒险经历。在游戏主菜单的“Exclusive Content”选项下输入代码735S653J或585A926D，如果正确的话就会看到一条提示信息，以下新内容将会解锁：

1.在单人模式中增加给装备的额外金钱。

2.在多人模式中增加给角色的额外金钱。

3.在多人模式中的武器变为银质。

4.在前两个关卡中增加奖励武器。

秘技 阿尔戈英雄的崛起



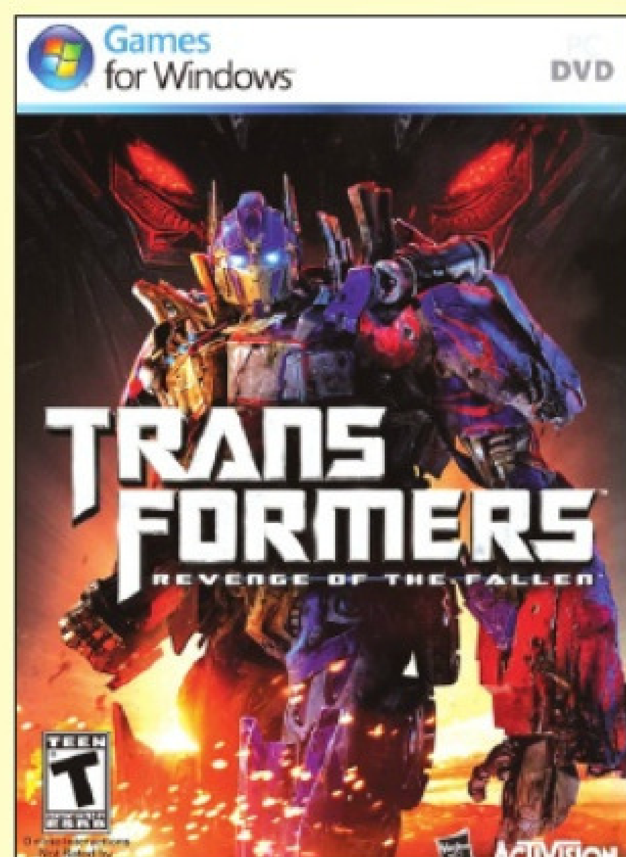
在这款动作游戏中玩家扮演一位年轻君主，为了救活自己的爱人，踏上了寻找金羊毛的冒险之旅，其战斗系统包含了动作游戏的多种典型要素。在开始游戏前使用文本编辑工具修改“\My Documents\My Games\Rise of Argonauts\Liquid Game\Config”下的不同配置文件，即可达成相应的作弊效果。

无敌：修改LiquidGame.ini中的“MediumDifficultyDamageModifier”的值（从1.0到0.0）

技能点：修改LiquidAspect.ini中的Aspect值

神力：修改LiquidGodPower.ini中的God Power值

秘技 变形金刚——卷土重来



在这款与电影《变形金刚——卷土重来》同步推出的游戏作品中，玩家可以控制各种变形金刚，在机器人或汽车、飞机等多种形态间自由切换战斗。在游戏主菜单中找到作弊码菜单并输入以下代码：

上、右、右、左、上：黄金威震天

上、下、左、左、右、下：黄金擎天柱

在游戏主菜单选择作弊项并使用Xbox 360控制器输入以下代码可获得相应的秘技功能。注意，这些秘技可能会阻止游戏被保存。

B，A，B，RB，Y，RB：解锁红蜘蛛
X，Y，X，LB，A，LB：解锁侦察机
RB，A，X，LB，X（2）：无敌
B，LB，X，RB，A，Y：无限涡轮
LB，X，A，LB，Y，LB：武器不会过热
LB，B，LB，A，X，RB：总是在超速模式
RB，X，RB（2），X，A：无特殊冷却时间
Y，X，B，RB，A，Y：从被击败敌人那里得到更多能量晶体
RB，A，LB，B，RB，LB：近战秒杀
X，LB，RB，LB，RB（2）：降低敌人的准确性
B，X，LB，B，RB，Y：增加敌人的生命
LB，Y，A，Y，RB（2）：增加敌人的伤害
Y（2），B，A，X，LB：增加敌人的准确性
B（2），RB，B，A，LB：仅特殊击杀模式
X（2），Y，LB，Y，LB：低引力模式
Y，LB，RB，LB，Y，A：开启全部上海任务
LB，RB（2），Y，RB，B：开启全部西海岸任务
X，RB，Y，B，A，LB：开启全部Deep Six任务
RB，LB，RB，A，B，X：开启全部东海岸任务
RB，Y，A，Y，LB（2）：开启全部开罗任务
LB，Y，LB，B，X（2）：开启全部升级 P



林晓： 我有位朋友，看到文章里有许多数字和技术名词就会肃然起敬，觉得作者很了不起。当然这种认识是片面的，但数字和技术名词会增加作品的真实感却毋庸置疑。细节方面的无微不至，往往就能营造出一种真实的氛围，令读者沉溺其中。好了，继续观看越南上空的激烈空战，结果究竟如何呢？

伴着脖颈轻微的灼烧感，东阳眼前黑暗的空间中渐渐出现了一条条白色的涟漪，然后忽地变亮，充斥着噪声、喧嚣和混乱的光影。

欢迎来到越南上空12 000英尺。

越南往事（下）

■北京 王伟光

Time：1+04

“真是的，你们这些海军老爷们，我可没有一整天来和你们泡，”东阳从节流阀上腾出左手，费力地把通话频道切成小队模式，“呼叫灰色2号，我打下那小子了！报告你的位置，完毕。”

“漂亮，长官。”僚机答道，“方位角167，高度12。复数米格交战中！”

东阳吃了一惊，立刻倒转机头观察，很快找到了刚才那群黑点，这才发现那架僚机的后面至少还远远跟着4架银白色的米格17。东阳粗粗打量了一下前面那架机身细长、灰绿色迷彩，却把垂尾涂得花里胡哨的飞机，然后很快按下装在喉咙处的无线电按钮，“什么？”

“我锁定他了，长官……”那架F100的机头稳稳地指向了前面一架米格17，“射程内，孔径模式！”僚机的声音由于激动而发颤，“还有两秒钟。FOX 2！FOX 2！”

火光一闪，两枚导弹从F100的翼下飞出，拖着两道长长的青灰色羽烟扑向前方的一架米格。

一瞬间，那架米格似乎看到了来袭的导弹，立刻向右作了一个大过载急转脱离，低飞的机翼几乎碰到了山谷里的岩石。第一枚导弹拼命想跟上前者的大过载转弯，但最终没能跟上，在杀伤半径外爆炸，而第二枚导弹则在脱锁后直接拉高，笔直地朝着明晃晃的太阳飞去。

“FXXK，这导弹简直就是一坨屎！”虽然早知道响尾蛇的表现很糟糕，但刚才亲眼目睹这一幕的东阳还是非常愤怒。

“布朗注意！你后方两架米格！”或许是刚才僚机在发射导弹时降低了一些速度，两架银白的米格摇摆着机翼慢慢从后方靠近，渐渐地缩短了与前者的距离。

“长官！到处都是！我甩不掉它们！”僚机在无线电里大喊。

“布朗，上方还有两架！”东阳越过弹射座椅向后看去，吃了一惊，刚才追击的那两架米格也开始加速俯冲下来，跟在僚机后面，“立刻垂直俯冲，打开加力！坚持住!”

“收到！”

下方的僚机右转闪过了从侧面迎头扑来的一架米格，进入垂直俯冲状态，发动机喷出一股长长的紫蓝色火焰。后面那群紧追不舍的米格立刻跟上，铝原色机体在朝阳下闪闪发光，亮出弯刀般的银色后掠翼——活像一群杀气腾腾、已经盯紧了眼前猎物的银色食人蜂。

“靠，居然还带加力！”东阳再次暗暗吃惊。作为一名“前”战斗轰炸机驾驶员，这种带加力的米格东阳以前只听基地的老鸟说过，看样子这几架后掠翼的玩意不是FRESCO C（指MIG-17F）就是中国那边的歼5。虽然时间只有3分钟，但F100D的速度已经不占优势，看样子只能靠战术了。

“FXXK！谁说雨天就没有米格来着！”东阳暗自嘟囔，一推节流阀。F100的发动机尾喷口立刻冒出长长的紫蓝色的火焰，笨重的F100在加力状态下开始从25 000英尺垂直俯冲，迅速冲向正在远处3-9线上全速回转的僚机，还有后面4架紧追不舍、在朝阳下闪闪发光的米格17。



东阳慢慢把飞机拉平，现在F100D已经增速到700KT，高度8000英尺，僚机就在左下方大约2英里距离。

“布朗，保持速度，然后往海岸线北面飞！”

“靠，米格开炮了！”僚机紧张地喊道。

追在僚机后面的米格开炮了！这两架米格的整个机头好像圣诞树一样闪亮起来，炮口火光之大甚至遮住了机身。即使隔着2英里距离，东阳还是看得清清楚楚。

虽然在这个距离东阳看不见炮弹的轨迹，但米格火炮射击时的白色硝烟甚至盖过了后者的紫蓝色发动机尾焰。大概是看到了从后面飞来的炮弹，前面的被追击者不得不连续桶滚机动躲避后面飞来的炮弹，在天空中拉出诡异的螺旋线。（注1）

东阳瞄了一眼3点位置正在炮弹中挣扎的僚机，匆

匆地扫了一眼仪表：高度9000英尺，速度达到600KT，机身开始轻微晃动——现在是跨音速区。

"布朗，奇萨剪！交叉掩护！从北向南！"

"收到，长官！"

"3，2，1，表演时间！"东阳紧盯着僚机后面的米格，操纵杆一把拉到底。

下一刻，两架F100同时打开加力向内侧急转，强大的G力立刻压得东阳眼前一阵阵发黑。装在座椅下方的指示灯开始不停闪烁，毫无抑扬顿挫的机械合成声干巴巴地在座舱内回响，"Over G，Over G……"

"婊子，闭嘴！"东阳艰难地从牙缝中挤出一句。忍受着至少8个G的重力加速度，东阳的F100在短短6秒钟内完成了一个90度的水平急盘旋。转眼间F100两机呼啸着擦身而过，东阳的F100立刻和后面那两架紧追不放的米格形成了头对头的架势。在如同上万只哨子齐鸣般的发动机咆哮声中，杀气腾腾地对冲的3架飞机间的距离正飞快接近。

距离3英里。

米格们很快发现了直扑过来的不速之客。排头两架米格17立刻执行了标准的小队进攻队形：后面一架米格拉高占位观察警戒，前面一架则继续将机头指向对面冲来的F100D，东阳的F100此时也咆哮着冲向米格——这一幕实在是很像那几百年前的骑士决斗。



距离2英里。

米格按捺不住开炮了。闪光过后，南瓜般大的绚烂桔黄色火球从F100的四周嗖嗖飞过，像烟花一样擦过F100的座舱。而东阳的F100依旧保持着稳定的平飞姿态——距离太远，现在还不是攻击的机会。

距离1英里。

雷达瞄准具的指示灯亮起，机炮光环忽然往后一缩，牢牢套住目标，米格终于进入了后者机炮的有效射程。东阳狠狠扣下扳机，对着在瞄准具中迅速放大的米格打出了一个长长的2秒钟点射，机首急忙向下，滚转脱离。

由于射速太快和隔着厚厚的玻璃座舱，M39航炮的声音在东阳听起来更像是一部低沉有力、威力巨大的重型链锯。沉闷的嗡嗡声中，安装在F100机首下方的那4门Pontiac M39转膛式航空机炮以6100发/分的射击速度喷出长长的火舌，映得狭小的飞机座舱内也是一片通红。随着甚至令驾驶员双脚发麻的剧烈震动，60多发巨大的20×102MM高爆榴弹拖着明亮的橘黄色曳光几乎贴着僚机的机尾闪过，如同一条长鞭扑向前方的追击者。

美军的单管20mm机载火炮系列经过了二战以来几十年的发展，到了F100上的M39已经是一个恐怖的存在。6100发/分——也就是说，短短2秒钟内，F100的4门M39航炮就打出至少200发可以在飞机蒙皮和骨架上炸出一个直径至少半米大洞的高爆榴弹。

前面那架米格忽然震动了一下，机身冒出几点暗红色的火光，在与东阳擦肩而过的瞬间"轰"地一声炸开，不少碎片甚至噼噼啪啪地砸到了东阳飞机的舱盖和机身上。下一刻，东阳回头看去，那架米格从火球与浓烟中钻出，一侧主翼已经打断，剩下的机身在黑烟中翻滚着坠向地面。

后面远远跟着的那架米格僚机见势不妙，匆匆一个俯冲逃跑了。东阳乘机加快了一些速度，把后面正在努力靠近的几架米格17渐渐甩在身后。

"Got Him！Splash One！"

"漂亮，长官！"

Time：2+07

"长官，米格机好像撤退了！"僚机报告。

"什么？"

东阳越过弹射座椅向后看去，果然，刚才还在后面追击的米格一架接一架地转向，排成一字横队慢慢地穿过白色的积云云海，向北返航。很快，整齐的米格机群变成了低空处一个个若隐若现的小点，渐渐被浓密的云层遮住。

"这里是红皇冠，空军小子，"耳机里再次响起GCI的通话："米格警报解除，威胁等级黄色。恭喜你们还活着。"

"长官，追击吗？"僚机问道。

"返航，油料不足了，"东阳长出一口气，拉动操纵杆把笨重的F100慢慢恢复成平飞，这才注意到身上的皮质飞行服已经被汗水浸透。

"灰色小队收到。"东阳扫了一眼仪表：现在高度7000英尺，速度400KT。"呼叫红皇冠，灰色小队请求返航。"

"了解，可以返航。"GCI停了一下，然后说道，"气象通报，现在你们上空云量430，风向东北偏北，风速30KT。检查点4方位090，距机场350英里。请将你们的IFF（敌我识别）模式设定为1-2-1，通过检查点时请呼叫塔台3-4-3，注意敌方大口径防空武器。"

"灰色小队收到。"东阳回头看去，后上方的僚机正在慢慢靠近。"OK，后方安全。布朗，检查你的10点钟位置，油门65%，高度9000英尺，方位030，双机巡逻横队，准备靠拢。"

"灰色小队，"一个声音插进通讯中，"这里是男爵1号，方向280度，100海里距离，一个F4海军中队正在向你们靠近。确认北方多架米格机，听到请回答，听到请回答。"

"真是的，你们这些海军老爷们，我可没有一整天

来和你们泡。”看到僚机机头平安向上拉起，东阳感到一阵轻松，把机头转向僚机。“OK，海军，”东阳在无线电中回答，“欢迎来到越南上空30000英尺。你们来迟了，现在是中场休息时间，下半场海军发球。得分是2比零，空军2，海军……”

“长官，现在似乎有个坏消息，建议您检查下RHAW（雷达指向与告警装置）。”僚机忽然来了一句。

“什么？”东阳下意识地看向仪表板右侧的小方盒子——这还是起飞前刚装上的新玩意。“确认。Golf Band One Rings（G波段单一信号）。怎么了，布朗？”东阳疑惑道。

小方盒子发出一串听起来像响尾蛇摇动尾巴时的喳喳声。东阳向地面望去。不知何时，丛林面向海边的一侧忽然出现一块夹在山脉间的小小谷地。

“KAO，SAM2。”东阳总算反应过来了，“转向规避！快！”

这次北越佬的雷达波似乎更快一些。两秒钟后，座舱内一盏标着“Launch”的红灯忽然一闪，然后是更加刺耳的警报声“嗡嗡嗡嗡”地在狭小的座舱内回荡。紧接着，另一盏标着“A.S.”字样的黄色警告灯也开始闪烁起来。

“AH，Shit！”一时间，东阳、僚机和航母上的GCI用同步率400%的动作异口同声地感叹道。

此时往下看去，可以发现在东阳两机的下方，两颗长达12米的地空导弹正从那个小小的谷地里升起，接着是另外两颗，接着还有另外两颗。助推器把那些电线杆似的无线电制导导弹推上空中，地面上尘土杂物顿时满天飞扬。

这世上没有，根本没有任何方法可以描述一个飞行员看到萨姆升空时，他五脏六腑里的感觉。



东阳使劲拉杆，F100急转闪过了一枚导弹，眼前一道强光闪过，“轰轰”两声巨响，东阳的头盔狠狠地磕在挡风玻璃上，震得两眼发花。

“我讨厌SAM。”几秒钟后，东阳摇摇头回过神来，座舱里已经充斥着浓浓的黑烟，面前的仪表读数正在狂乱地抖动。东阳觉得身上很冷，原来是左边的座舱盖被导弹撕开了一条裂缝，冷风正呼呼地往座舱里灌。飞机的一边机翼熊熊燃烧，垂尾被打掉了一半，残缺不全的机身正倒扣着坠向地面。外面天旋地转地，根本看不到袭击者的影子。

东阳回过头来摆弄无线电，“男爵1号，男爵1号，我被击中了！布朗，听得到吗？”无线电里现在只有一片寂静的沙沙声。发动机“嗡嗡嘘嘘”喘振了几声然后熄火了，耳边一时变得无比安静，只有呼呼的风声和氧气面罩中的喘息声。

“我被击中了！跳伞！”

Time：3+06

“嘭”地一声，灰白色的降落伞在头顶张开。

四周围到处都是云层，北方正有一场暴风雨。东阳无意识地低头，目光一直越过远处的山脉，看到火山喷发形成的半月形港湾，大自然的色块搭配得十分和谐：远处地平线上方的天空是灰蓝色的，头顶上是一片深蓝；海平线那边有厚灰的云层，云雾则是半透明的浅白；阳光一缕缕穿过，照拂着南太平洋蓝色的海水，越南半岛绿色的丛林，绿色雾霭深处模糊的紫色火山……在海洋和山脉上空，在那片有限的天空下，包围万物的是无限的孤独和辽阔，悬挂在降落伞下的东阳就像羽毛那样轻轻漂浮着。

米格机群现在成了高处一个个若隐若现的小点，东边出现了整齐的凝结尾航迹，大概是那些海军老爷们赶到了。“我们可以看到天空的孤寂，看到大地的美丽与欢乐……” **（完）**

（注1） 文中F100D的原型，31st TFW，Vietnam，1969，HA2102

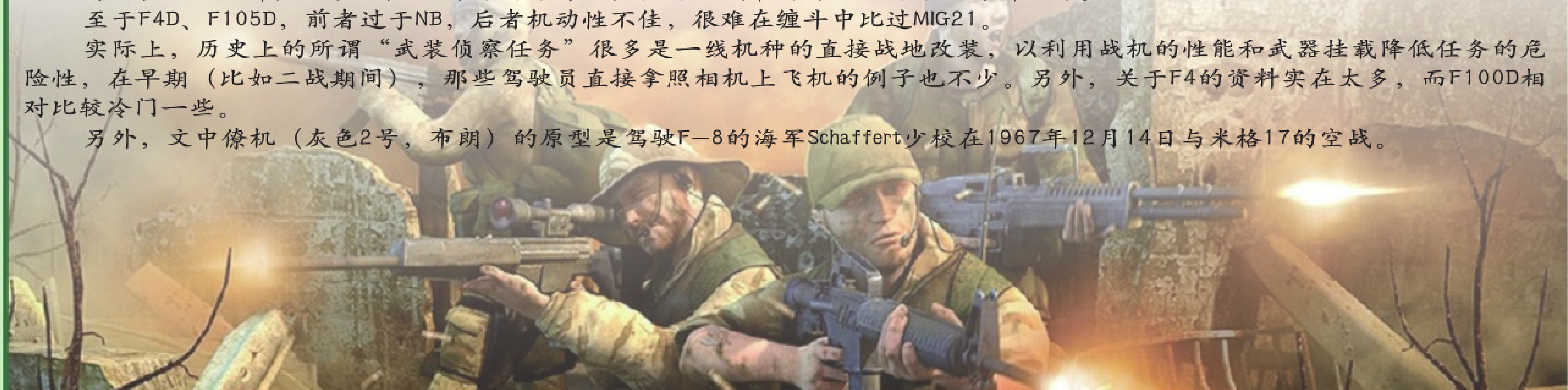
之所以设定是F100是有诸多考量的：首先此物在低空慢于MIG21而快于MIG17（MIG17F的最大速度为1144KPH，而F100D最大速度为1400KPH），这样遇到前者携带导弹偷袭时，F100D只能依靠低速机动性进入所谓的缠斗以拖延时间，而遇见后者时可以利用速度（非加速性能）拉开距离，诸位请仔细对照片段中的描写；其次，在当时F100D只能携带红外制导的AIM9而不能如F4那样可以携带雷达制导的AIM7，因此在无法进行超视距和侧向/对头攻击，于是AIM9未命中后，两机只能依靠风筝战术拖延时间。

再次，F100乃单座机，后座没有雷达操作员，使得空战中的对话描写难度有所下降。

至于F4D、F105D，前者过于NB，后者机动性不佳，很难在缠斗中比过MIG21。

实际上，历史上的所谓“武装侦察任务”很多是一线机种的直接战地改装，以利用战机的性能和武器挂载降低任务的危险性，在早期（比如二战期间），那些驾驶员直接拿照相机上飞机的例子也不少。另外，关于F4的资料实在太多，而F100D相对比较冷门一些。

另外，文中僚机（灰色2号，布朗）的原型是驾驶F—8的海军Schaffert少校在1967年12月14日与米格17的空战。





关于xxxx的复仇的观后感——朋友就值一张饭票？

你们肯定会问原文不是《天使的复仇》么？为什么天使改成xxxx？因为读完后发现这个家伙的一举一动怎么也配不上天使这个称号，而一时半会儿又想不到合适的形容词所以就用xxxx来代替了（4个字符正好等于两个汉字）。而复仇这个此词实在是十分恰当，可以理解为鲁迅先生的反讽，也可以直接反映这个家伙的狭隘。

一句话就可以出卖公司的数据，直接就让人想起了澳洲铁矿间谍案，虽然性质明显不同，可其中的步骤应该也差不到哪里去，无非就是人物由两个小女生变成了一堆大老爷们，因为“朋友”一句话和一些看得见的许诺就可以把机密拱手送人……

看完了这篇文章感触颇深，小说里的主人公在装，我们何尝不是在“装”呢，在和人聊天时天南海北一通胡侃，试问真话有几句？

在网游中用女号受骚扰也是经常的事情，特别是遇到像查户口一样的一通追问，你要是告诉他：“我是大叔，不要烦我。”那估计不过几分钟全服都知道xxx是人妖，然后就会有人自告奋勇出面谴责，再然后就会有“正义之士”把该人妖追杀得上天无路入地无门，也不管这家伙是否破坏了游戏环境或等等，因为理由只有一个就够了。

一个女孩的饭票梦破灭了，然后就利用大众的猎奇心理去报复那张可怜的“饭票”，让我们不能不感叹“肉搜”的可怕，也不能不感叹群众的猎奇心理是如此强大（当初日本电影“追捕”的女演员来中国参加活动，全机场中国人喊的都是她在电影中的名字，试问她的真名有几个人知道？），如此不计后果。铜须门、卖身救母这些闹剧最后成全了谁？又伤害了谁？有这些例子已经足够了。

文章临结尾，女主角ID的异常何尝不是告诉我们告诉我们高手之外还有高手，强人之外还有强人这个道理，更是悄悄给我们送了一张小纸条，上面写着——天网恢恢，疏而不漏。（uyang202）

林晓：《天使的复仇》在7月下杂志上登出后，触动很多朋友的心事。在这浮躁而世事变化莫测的时代，人与人之间的情感变得疏离而冷漠，实在是不应该啊。

快评



终于熬过了高考，发挥正常，成绩稳定，第一志愿应该没问题。一边看大软一边玩电脑，似乎更理直气壮。当然，电脑对我的益处大于害处，对别人可能就不是这样。我觉得关键还是在于成年人和社会如何正确引导，引导青少年辨别是非真假。就像本期专栏讨论的绿坝软件风波，我们需要过滤软件，但不是需要被关进无菌消毒室。本期另一篇重头文章“改变”，对于将游戏视为恶魔的人来说，其实是一个了解游戏和游戏玩家的好机会。某种程度上来说，我觉得游戏正在改变生活，创造历史，而且这是一种只能干预无法改变的趋势。**（湖北 陆超）**

林晓：陆超同学，我也有和你很相似的感受——不过不是游戏创造历史，而是网络以及它带来的生活方式，会渗透到社会真实生活的方方面面。但是，虚拟世界毕竟只是虚拟世界。2009年8月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

六纹绝盒

【热门话题】面对网瘾，我是怎么做的？

林晓： 电击疗法治疗网瘾已被管理部门叫停，有人为此击掌叫好，有人担心电击会被更隐蔽伤害更大的治疗方法代替。网瘾，其实我们每个人都曾经面对，不管是网络游戏、交友、购物还是其他，那么当感觉上瘾的时候，你是怎么处理的？

讨论这个问题，给所有面对网络的人一个警示，也是为那些有网瘾孩子的父母出主意。希望你的参与。

（以下发言仅代表读者个人观点）

软粉 孤剑傲云

网瘾啊，以前很迷《梦幻西游》，整天上课想，到家就玩，功课一落千丈，爸妈都很着急，后来自己都玩得久了，觉得很无聊就断了……现在想起来还是当时年龄小，自控能力差。现在我也玩游戏不过都是建立在学习任务完成的基础上，一个星期玩一次。真的上瘾的话我会想一想俺舅（2007年考上了北大就比我大3岁，我亏啊），俺表姐（也是学校数一数二的学生），俺就觉得不学习太丢人……

软粉 牛奶很白

我网瘾最盛的时期是初中阶段，大概8年前，几乎有机会就去玩。放学玩，上学前也玩，周末放假更是把睡眠时间挤至最少。我觉得所谓网瘾，90%都是指网络游戏成瘾，托网瘾的“福”，成绩一直在底线附近游荡。当时我父母竟然完全没有要抑制我网瘾的意思，初二就给我买了电脑，然后放假只要白天不玩，晚上从来不约束我，由此我几乎寒假暑假都在0点以后才睡觉，直到高中后我选择了寄宿，网瘾就自然消失了。高中一个星期才上一次网，久而久之对网络就完全没依赖了。现在，游戏几乎不玩了，上网看看电影，爬爬网页论坛便是全部。

个人觉得之所以产生网瘾，最根本的原因就是你的生活让你找不到比网络更让你满足的东西。一旦你发现生活的精彩，网瘾则不攻自破。所谓网瘾不过是你青春期的一个组成部分：他好打架，他好逃课，她好叛逆，她沉迷早恋不能自已，很多人都会经历，最后每个人都会走出来，如果是天才，不会因为一个网瘾把你变成庸材。庸材无论如何都只能是庸材，别拿总网瘾说事。要克服网瘾，最重要的便是不要把“网瘾”当成“网瘾”，要看成一种生活方式，日常的一部分，自然不会对其产生过分的依赖和沉迷。如果你先入为主地便觉得自己已经不可自拔，那恭喜你，你成瘾了。

软粉 huang1213145

以前刚接触网络游戏的时候觉得挺新鲜，后来玩多了，花了不少钱，觉得网游就那个样了。现在对网游已经基本没动力了，还是觉得《魔兽争霸》之类的比较实在。对待网瘾主要还是靠我父母在初中对我稍加管制，让我没有陷入其中不能自拔，之后长大了就不觉玩网游有意思了。

软粉 第四星云

我觉得所谓网瘾就是当事人不信任现实世界中的交流和关系，转而向网络寻求所求。因为网络有可选择性，现实生活往往没有，比如你不能选择谁做你的爸妈，而在网络上你可以看不顺眼谁就踢谁进黑名单。归根结底是现实生活不能战胜网络生活引起的，尽管现实生活有能力战胜，这就扯到教育、家庭等等复杂问题了。

电击治疗？留着逼供敌人吧！

软粉 腹黑鼠标垫

家里的电脑一直跟不上主流网游配置，网吧不常去，以至于没有机会上瘾。究竟怎样算网瘾，没有明确的标准吧？网瘾很多时候是对当前圈子的一种依恋，很多时候都不出在游戏本身，而是好友、公会什么的……有网瘾的人应该往往在现实中朋友不多，网络上朋友一大堆。在此给出两条建议：1.将网络上的朋友转化为现实中也联系的，不局限于游戏与聊天（有风险，需谨慎）；2.在现实中扩大自己的社交圈……

软粉 zkkDaL

其实个人的修养和自己的意志力最重要，加上老师家长耐心引导，合理控制好上网时间，网瘾不难克服。

其实大家都知道道理，可就是不能解决问题，原因何在？学生只有学习文化课的出路，虽然说是素质教育，可看的不还是学习成绩，你学习成绩不好，就会遭到老师、同学、家长、亲戚朋友的看不起和嘲笑，就算你在计算机方面、美术音乐方面或别的什么方面有多好，在学校也难以被大家欣赏。于是在自己的文化课外的才华无人欣赏之时，学生们才找到了网络。

因为在网络里，你只要有一方面强于某一论坛，某一游戏的其他人，就会得到大家的尊敬，这是在现实世界享受不到的成就感，于是导致了网瘾的产生。想解除网瘾？除非改变这个世界。因为毕竟不是人人都有好的修养和强意志力，也不是人人都有一个可以开导你、和你很好交流的父母与老师。谁让这个世界都被金钱和名利所笼罩，现实人与人之间距离疏远，都是在为金钱和名利而奔波，除了网络如此让人感到亲近外，还有别的地方么？

软粉 开三

我曾经有瘾，还一直改不回来。后来找了个女朋友，被女朋友洗脑，其实也就是在一边唠叨。你也知道父母唠叨可能起反作用，可女朋友多少要给点面子的吧。而且每次坐在电脑旁父母和女朋友关照的事情经常会忘记做（如叫我烧壶水，结果是把水烧干壶烧坏），之后自己想想也觉得不对了。我强制把上网包月换成一月30个小时，控制自己的上网时间，因为电话费是我承担的，所以要考虑一下经济上的问题。后来女朋友变老婆了，孩子的出生更是加重了自己的责任，不能再花太多时间上网游戏，所以也就脱离了网络游戏。现在每天就是到几个喜欢的网站上来看看，容易上瘾的网络游戏都放弃了。结婚那天朋友送了台PSP，从此玩起了单机游戏，不过这个我随时玩随时能放下。由于对老婆孩子照顾周到，老婆还送了台NDS给我。成功脱离网瘾花的时间还挺长，不是像教授那样电一下就能搞定的。

软粉 木成

哎呀呀，我天天在网上工作（网站，配音SOHO），但是我不玩网游。网络跟很多事物一样都是双刃剑，利用好的一面可以一跃千里，利用不好的一面可以一泄不止。网瘾宜疏不宜堵，可以让孩子发挥自己的爱好，找到一个他可以发展的空间。

比如，喜欢学习答题解惑——有网校呀。喜欢色彩喜欢装饰喜欢动手——可以玩玩Photoshop或者网页设计。喜欢朗诵——可以在播客网上分享下自己的声音，顺便还学习录音了。喜欢写作——弄弄博客，闯闯榕树下，看看在线读者，何乐不为呢。喜欢摄影，喜欢十字绣……反正无论你喜欢什么，网络上都有知识和互动，可以让人生更多彩，未来很可能从事相关的工作，多好呀。

往往家长是因为不懂网络，不懂电脑，被媒体和一些传言误导，看孩子碰电脑就发疯。这大可不必，家长们也可以学会利用电脑记账、理财、购物等。生活在变，时代在变，观念也应该改变。换句话说，孩子爱玩是天性，可以规定时间严格执行，例如每次玩2小时，计时准确一点，可以培养遵守时间承诺的习惯多好，前提是家长自己也得遵守时间承诺，不然白说了。总之善于利用资源，瞄准未来，明白了干什么，为什么上网，网瘾就没那么可怕了。

软粉 luckerz

网瘾包括单机游戏瘾吗？

我初中开始玩电脑游戏，一发不可收拾，中午不睡午觉偷偷跑出去玩，被老爸打过骂过。直到现在，回家闲着没事儿也是玩游戏。不过，现在我对游戏不太感冒了，一是游戏没内涵了，二是游戏需求的配置太高了。三是我不喜欢3D游戏。游戏玩多了，自然而然就产生抗体了，特别是现在垃圾网游太多了，已经找不回以前那种乐趣了。

话说如何面对网瘾，我觉得堵不如疏，父母应该给与孩子一定的上网玩游戏的时间，单机或者网游都可以，但是不能太放纵，每天1～2个小时是可以的，毕竟这和看电视没什么不同。再就是家长应该积极引导孩子，哪些可以玩，哪些还不能玩，在游戏里应该如何玩等等。

最主要的，还是家长首先应该懂游戏，应该认识游戏，不要上来就把他当洪水猛兽，当海洛因。家长如果有时间，可以带着孩子玩一些积极向上的游戏，在游戏中潜移默化的引导孩子，应该让孩子明白游戏里的等级不代表现实中的成就。

对于孩子，我们应该分析，网游成瘾的年龄段一般是12～18岁之间，为什么呢，因为这段时间孩子处于叛逆期，这个时期孩子是很不听话的，家长让做什么，孩子的逆反心理会让他反着去做，你越挡着他，他越要一探究竟。家长挡着，无异于逆水行舟，是堵，越堵问题越大，矛盾就越大。为了研究一些网游，我也玩，现在什么《逍遥传说》啥的我都玩过，在里面我接触了部分孩子，都是14～16岁的，我问他们你们哪来的身份证？他们都会说，父母给的呗。这样的引导孩子去玩游戏，就不要怪他们沉迷进去。现在独生子女多，家长都宠着，孩子一不如意家长就让步，这样的家庭教育怎么能行呢？

再有就是家长不能只关注孩子的身体健康以及自己的工作，孩子的思想健康也要考虑到，时常陪孩子出去购物、打球、旅游，有助于孩子培养兴趣，不会把注意力集中到网游这一点上。是球迷的家长可以带着孩子看球赛，电视或者现场都行，据我了解，球迷的痴狂程度比网瘾更甚，呵呵。

我们家的教育很奇怪，我爸严厉抵制，我妈极力纵容，这两个极端反而中和了我和我哥的游戏成瘾，一方面我们每天都玩，另一方面我们在玩游戏的过程中把电脑学透了，硬件组装、电脑知识的学习，都是通过玩游戏实现的。我们当时玩游戏什么都不懂，后来用FPE2000改游戏的时候才知道电脑是2进制的，改数据要16进制等等，玩游戏中病毒了，电脑送修，才开始学习电脑软硬件技术。那个时候也没人教我们，我们就凭着大软、电脑报这些自学成才了，现在也进入了IT行业工作，不能不说不是受了游戏的影响。

家长可以考虑在孩子玩游戏的过程中故意设置障碍，譬如拔掉内存，卸载显卡驱动等等，孩子为了玩游戏，肯定会不择手段去找解决办法，这就是一个强制学习的过程，但是还不能明着和孩子说，效果应该会不错。记得当年中考，我和我哥学习都不理想，我爸一怒之下把主机的电源线用菜刀砍了，之后我俩就想方设法买了一根电源线装上，家长不在就偷偷拿出来玩。我爸衡量我俩玩游戏的标准很简单，手往显示器上一放，测试下温度就行了，以至于我俩玩游戏的时候一个扇风一个玩，玩完也要给电脑降温。再后来为了能玩更好的游戏，我们就自己升级电脑硬件，自己拆配件，电源、鼠标、光驱、硬盘、键盘，能拆的我们都拆过，拆了组起来，组了再拆，就这么成才了……家长也可以以清扫电脑为由，带着孩子一起拆机清理，让孩子知道电脑的维护可以更好地玩游戏这个道理，培养孩子对硬件知识的探索精神。

游戏与文化是分不开的，孩子玩游戏，家长可以给孩子建立一个博客，让孩子写一些游戏心得体会什么的，锻炼孩子的写作能力，我的两篇游戏文章能被大软刊登，很大原因是从小到大我的文笔相对不错，而且对游戏了解也比较广泛，这些都是从哪些年代带出来的。只是当时没有条件建立自己的博客，呵呵。我还非常清楚记得我和我哥玩《剑侠情缘2》，自己写攻略，40多页的稿纸，全部武器装备药品，当时还想投稿呢，只是我不想打Word，就只留在稿纸上了。再后来我还给金山写过信，希望他们出《决战朝鲜2》，写了得4页信纸吧，呵呵。

乱七八糟写了些自己当年的情景，总结一下，还是家长对孩子的关注程度不够，不懂电脑、不懂游戏，最为重要的是不懂家庭教育，这是中国教育的一个悲哀。我很庆幸我生活在一个相对有教育涵养的家庭，培养成我现在对游戏的态度，呵呵。

另外，不知道大家有没有一种感觉，一个人玩单机游戏的时候非常无聊，旁边有人看的时候玩起来就很有乐趣了。但是网游不同，网游没人看也无所谓，只要在游戏里有朋友，和朋友一起玩，会很开心，而且也不会在乎游戏时间。这应该就是一种孤独，不论是独生子女还是双胞胎，都是这样的，现实的孤独只能在游戏中去弥补，家长应该考虑到这方面的因素，为孩子多找一些好朋友。

还有，家长可以和孩子一起玩玩大富翁嘛，我们小的时候家里表弟表妹我们几个就玩这款游戏，当时就一台电脑，轮到谁谁就用，特别有乐子。

我个人的观点，孩子是无辜的，错在父母！凭什么让孩子去承受父母的错？羊叔应该去电成瘾的孩子的父母，而不是孩子。

讨论网络上瘾的读者来信也很多，下面这封有理有据，从自己出发思考网瘾问题，值得一读。

读者来信

我对戒除网瘾的看法

■成都 ddtid

大软一直关注“网瘾”这个话题，写了几期专题，所有文章合起来都可以出本集子了。

我也来说说我的看法。

说起来我算有网瘾，我是做技术的，没有什么职业上的应酬，两年前，我结婚了，生活更加稳定。不知从什么时候开始，我养成泡在网上的习惯，在线斗地主或联网打“星际”，只有这两项。很难说我从这两个游戏里得到什么乐趣，我斗地主的分数一直徘徊在2000左右，“星际”的水平一如既往的烂，谁和我一边谁倒霉，这样的战绩我自然无法说什么成就感。可就像有某种魔力一样，把我按在椅子上磨蹭到半夜。

我老婆对我意见很大，她希望我更运动一些，更活泼一些，更有趣一些。我于是被逼着打羽毛球、篮球、跑步或游泳，我实在觉得运动是件很无聊的事情，为了锻炼身体？在家拖地就很好啊（拖地是我的强项，于是成了我的专职，呵呵）。她又逼着我去参加她朋友的聚会，在酒吧，在农家乐，我保持着礼貌的微笑，倾听她们家长里短的废话，一边盘算着这次又要A多少钱，有这些钱买个U盘不好么？把硬盘换成1TB的不好么？老婆退而求其次：你也不能老玩10年前的古董啊？玩点新鲜的不好么？好吧，我改，我装上最新的游戏，结果我晕3D，进去转了10分钟就被恶心出来了。她没辙了，好在我不抽烟不喝酒，没有不良嗜好，有能力供房子养车子，甚至还承担了洗碗和拖地，她也无话可说。

问题很清楚了：我可以不上网，但是你要我做什么？如何才能让我很有兴致地做这些？

半年前我拿到新房钥匙准备装修。开始我是被拖着去的，逛遍了全城的建材市场，谈了无数个装修公司。我渐渐从内心喜欢上这事，毕竟是自己的房子啊，亲自来设计不是很有趣么？

于是我从头开始学CAD，买了卷尺和计算器丈量房子。平面图和立面图都是我画的，还试图整个3D的出来。我画了所有柜子的设计图、橱柜的水电改造图、装饰墙的图……木匠师傅说我设计的酒架非常好，我得意非凡。既然这么能干，就省掉了装修公司的设计师，自己找了个施工队在装，也算省了不少钱呢。

这段时间繁忙而充实，偶尔有闲，想打两把“星际”或斗地主，却觉得没劲得很，尤其是斗地主，怎么看怎么都觉得愚蠢，不知道自己以前为什么那么无聊。“星际”虽然有趣，但最多两个小时，我就会主动点那个Cancel。老婆很高兴，以为终于嫁了一个有指望的人了。

装修接近尾声，过去打发时间的网络游戏已经被我抛弃，现在有兴趣的事也快做完了，这几天晚上我经常无聊的在家打转。嗯，我应该去学我一直喜欢煮的咖啡吧；我应该狠心弄个小白，把30D拿出来狙MM了吧；我不是一直计划沿着越南海岸线骑游的么？我那十卷《昆虫记》不是才看了一半么？新的一页即将翻开，我对我的业余生活充满期待。

有趣，这很重要。

那么对于沉迷网络的孩子们，我们是否可以用有趣的事情吸引他们走出来呢？我一直疑心网游的好玩程度，即使真的好玩，以人类喜新厌旧的天性而言，长时间玩一定会厌倦。他们为什么不愿意走出来？也许家长逼他们做更无趣的事，与其去背那枯燥的公式，拗口的单词，还不如赖在网络里。也许有的家长用他们自以为有趣的事情来感召孩子，但那对孩子来说不见得就有趣。个体的差异很大，比如我觉得打篮球就很傻，游泳如果看不到比基尼，也很傻。

平等地看待孩子，走进他们心里，就能得到他们的信任。可惜我们的家长要么喜欢居高临下地训斥，要们喜欢苦兮兮地哭诉：爸爸妈妈这么辛苦还不都是为了你……奇怪得很，是孩子求你们生下他的么？

十几年前我在外镇上初中，住宿生，每周回家一趟，一次从换洗衣服的口袋里发现妈妈留给我的字条，她希望有些话我不好当面说的话，可以用留字条的方式跟他们交流，我感动至今。交流很难吗？这是一个勉强识字的农村妇女都能做到的啊。

如果我的孩子沉迷网游，我一定陪他一起玩。游戏里不是有这个城那个城么？我会带他去实地考察，看看我们在游戏里站着的地方，摸上去是什么样子的；游戏里不是有神话么？我会和他一起研究希腊神话，研究北欧屠龙的英雄，研究中国道家的神仙怎么跟外来佛教的混到了一起；游戏里不是有MM么？我会带他去春熙路看真正的美女，看看今年流行的短裙短到了那里，让他知道真正的好皮肤不是贴图能贴出来的。在游戏外延的过程中，我一定能找到他喜欢的东西。当一个人的爱好多样化后，他一定不会沉迷于某一种爱好的。没钱？呵呵，我想这个花费一定少于网瘾中心“教授”们的收费。

某期大软，编辑们惊诧于父母居然心甘情愿让孩子被电。这两天国家禁止电疗，部分家长还跳起来反对。其实这并不奇怪，因为这些大人就相信两件事：不打不成才和成功学。

看了报道才了解，杨永信的电疗不是真的用电治疗网瘾，只是用作孩子不听话的惩罚工具。其实杨永信的做法和前几年流行的调皮孩子军训营并无不同；和传销、励志类培训的方法也并无不同。

2003年底我有幸参加过一回类似的激情培训，几天几夜被关在房间里，被培训讲师拼命洗脑，好在我脸老皮厚，任由他们哭得稀里哗啦，我自岿然不动。几年后才知道，当时被讲师背后告状，说我如何如何不堪，差点被公司开掉。多年下来，这帮不长进的家伙并没有新招，只是改头换面混到更多领域，现在看他们的方式方法，跟以前的基本雷同。

这种培训重要一点叫“空杯”心态，意思是你要先放弃你所有的思想，变成木头，然后由他们来灌输。不放弃就给你颜色看，比如引导其他人批判你，到杨永信那里就成了电击，简直上了个台阶。不过很多人吃这一套，俨然有主流的意思（不信可以去看书店，成功学的书一定放在最显眼的地方）。

说这些的意思是，其实杨永信的方法也可行，反正有这样的家长这样的社会，现在不遭洗白，以后估计也会遭。早洗早投胎，顺便还治好“网瘾”，何乐而不为。

但是，我还是想对那些家长呼吁一下，你们的孩子没有病，将心比心，你们不也是追着看韩剧么？你们三天不打麻将不也是要手痒么？你们不也是想随时能看到K线图么？你们的生活……不也是这么无聊无趣么？

热门软件排行榜

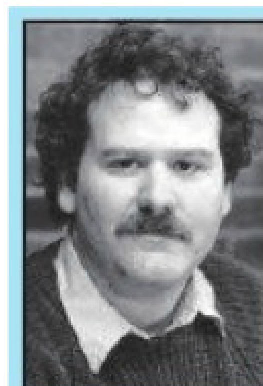
排名	软件	版本号	制作	票数	趋势
1	QQ	2009	腾讯	2245	↑
2	迅雷(Thunder)	5.9.4.969	深圳市迅雷网络技术有限公司	2241	↓
3	360安全卫士	5.2	奇虎公司	2236	↑
4	千千静听	5.5	郑南岭	2230	↑
5	搜狗输入法	4.2	搜狐公司	2218	↓
6	Windows优化大师	7.97	鲁锦	2209	↓
7	瑞星杀毒软件	2009	北京瑞星公司	2187	↑
8	傲游(Maxthon)浏览器	2.5.2	傲游天下科技有限公司	2169	↑
9	金山毒霸	2009	金山公司	2154	↑
10	暴风影音	2009	暴风网际科技有限公	2133	↓

杀毒软件不是万能的

■晶合实验室 小白

夏日炎炎似火烧，想必读者阅读这份榜单时，定是在阴凉处避暑吧。燥热的天气好躲，可有些东西却如何都躲不掉，比如我的笔记本电脑这几天就被各种木马侵袭，不过这也怪自己没安装杀毒软件，而且喜欢双击来历不明的可执行程序……

其实看看这期榜单就知道，有三款杀毒软件榜上有名，另一款安全工具“360安全卫士”更是列到榜单的第三名。这一方面说明大家的安全意识越来越强，另一方面也说明如今网上病毒木马确实猖獗，没有经验的话一不留神就会“中招”。电脑蓝屏死机是小，丢失了硬盘上宝贵的数据可就欲哭无泪了，曾经让不少电脑用户谈之色变的“CIH”病毒就会破坏硬盘引导区，使数据丢失。



“计算机病毒之父”弗雷德·科恩



罗伯特·塔潘·莫里斯发明了世界上首个通过网络传播的蠕虫病毒

在我的印象中，正是这类破坏力极强的病毒，吓得不少人乖乖把杀毒软件安装起来，当然其中包括我。不过随着操作系统的更替与完善，破坏力极强的病毒已很难出现。后来互联网逐渐普及，催生出另外一类病毒的大流行，其中依靠网络传播的“蠕虫病毒”破坏力极强，之前被媒体热炒的“熊猫烧香”就是蠕虫病毒的一种。说到病毒就不得不说“木马”了，其实对我来说，木马的威胁更大。木马程序往往会尝试窃取感染系统上的用户信息，如游戏账号、网上银行密码等，一旦这些信息落入不法分子手中，我们可能就要面临很大的损失了。

面对这些威胁，几乎所有人都会很自觉地安装杀毒软件，只不过其中的大部分人并不能正确地使用它。一个典型的例子就是认为安装过杀毒软件后便万事大吉了，把其他所有问题都抛到脑后。

我在高中时的一个同学经常被病毒骚扰，于是他问我们如何才能彻底把病毒干掉。“格了重装，然后装杀软。”几乎所有人都这样回答。可是过了一阵子这位同学又回来指责我们，声称这种方法根本不管用，系统还是照样中毒了。我们大惑不解，过去一看才知道，因为他重装过系统后，既没有安装必要的补丁填补系统漏洞，也没有为杀毒软件升级病毒库，而且其他分区的可执行程序都被病毒感染了，只要运行其中一个便会重复感染。而他那陈旧的杀毒软件由于病毒库太旧，根本不认识这种病毒，自然会再次中招了。

另一种极端也比较常见，就是在系统中安装多种杀毒软件，我的一个好友就是这样，她在系统中安装了瑞星、金山、诺顿……总之任务栏上有一排活动图标，我告诉她这样会有兼容性问题，她却反驳道：“你懂什么？各家都有自家的长处，我这么做叫取长补短！”“那你的操作系统不会经常蓝屏么？”我有些疑惑地问她。“会啊……”她先是有些纳闷，紧接着补充道：“可能是杀毒软件安装的还不够多吧！”

所以我们不仅要安装杀毒软件，而且要懂得一些基本的使用常识，杀毒软件从来都不是万能的，只有掌握了足够多的电脑知识，才能从容面对病毒、木马的威胁。如果每次杀毒软件弹出的提示窗口你都不看内容直接点“确定”，或者无论防火墙如何提示有程序试图访问外网你都不知其所云，只得在“允许”或“不允许”之间随机选择，那可是万万不可啊……这也说明是该翻一翻书，查一查网络，给自己充一下电了。

11

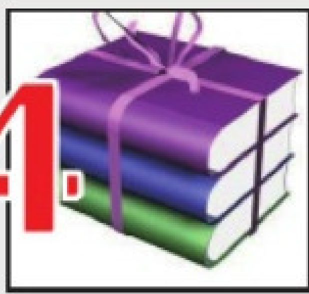

谷歌浏览器（Chrome） ↓
版本号：3.0.193.1
制作：谷歌
票数：2128

12


卡巴斯基 ↑
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：2114

13


超级兔子魔法设置 ↑
版本号：9.0
制作：蔡旋
票数：2003

14


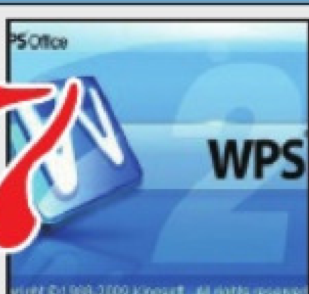
WinRAR ↑
版本号：3.80
制作：Eugene Roshal
票数：1997

15


世界之窗（The World） ↓
版本号：3.0
制作：凤凰工作室
票数：1970

16

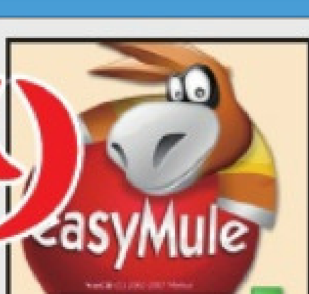

KuGou（酷狗） ↓
版本号：5.336
制作：酷狗科技
票数：1946

17


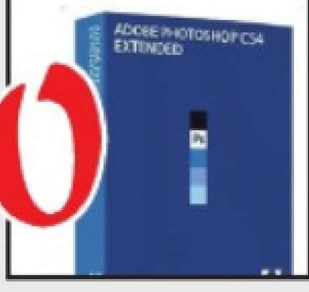
WPS Office ↑
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1942

18


金山词霸 ↑
版本号：2009
制作：金山公司
票数：1925

19


eMule ↑
版本号：0.49c
制作：VeryCD
票数：1920

20


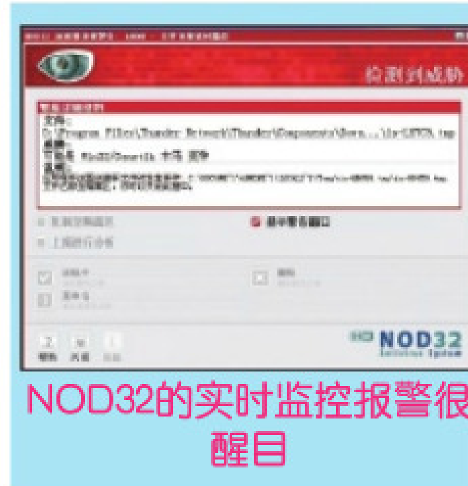
Photoshop ↓
版本号：CS4
制作：Adobe
票数：1918

（本榜所列软件版本号截止2009年07月22日）

热门软件排行榜

大家都在用什么杀毒软件？

小白：现在的杀毒软件还真是多，除了榜单上出现的几款外，大家还有其他的选择么？看看网友们都在用什么吧。


NOD32的实时监控报警很醒目

网友：pipihui

我现在用NOD32，技术上的那些东西我一概不知，不过NOD32的界面我很喜欢，启动速度也快，杀毒效果也挺好，最主要的是我这个是免费半年的，买硬盘送的。忘了说了，我同时辅以各种安全工具，有杀木马的AVG、卸载流氓软件的Windows清理助手、监视系统的360安全卫士。


卡巴斯基报警时发出的“杀猪声”很吓人……

网友：lao发

杀毒么，就要用厉害的！我用卡巴斯基。它不仅查毒杀毒速度一流，而且更新病毒库也很快，只不过内存占用有些高，好在它查杀能力都不错，我忍了……

网友：星宝

其实我觉得一款好的杀毒软件不仅需要好的查杀能力，更要有好的用户交互界面，之前用的一款杀软就因为使用起来很别扭而被我放弃。我现在用瑞星，价格公道而且病毒库更新得也很勤快。

网友：Pandoram

之前用过很多，到现在也没有固定，一般看这家免费15天就用15天，然后换下一家免费的。如果一定要我选一款的话，还是选我用的第一款杀软“江民”吧。

网友：奇未先

我用小红伞的免费版，虽然偶尔弹出几个广告，但总体上还能接受。实时监控与查杀的能力我都很满意，只可惜是英文界面。

另外的声音——“我不需要杀毒软件”

小白：大家上网时一定遇到过这类人，他们声称自己从来不用杀毒软件，对于病毒的态度也是十分不屑，恰巧编辑部里就有这么一位——星尘。

熟悉大软的读者都知道，星尘是位软件高手，平日里要对各种软件进行评测，在网上四处乱转也是日常工作所需。他不安装任何杀毒软件，却能在各种安全性未知的软件、网站间来去自如，病毒木马丝毫不能伤他。

星尘的工作机中不仅有他的个人数据，更主要的是存有每期栏目的稿件，重要性不必多说。我一直以来对他这种冒险行为有些不屑，但经过对星尘的仔细观察，发觉此法如果运用得当也未尝不可，而且确实能得到一些实惠，不过须对操作系统及软件的使用有较深的掌握。

总得来说，如果想卸载掉杀毒软件，加入“裸奔”行列，一定要特别注意以下几点。首先是重要数据的备份，所谓狡兔三窟，星尘平时会把重要文件（大软稿件）在多处做好备份，网络、U盘、别人的电脑……都是他的选择，这样就算系统瘫了，他也能迅速恢复，不会影响到工作。

其次对于操作系统的例行备份也是不可少的，毕竟重装一次系统和软件也要花上不少的时间，有了备份几分钟就会搞定，比杀毒还快。最后，要对系统出现的各种中毒征兆十分熟悉，据传星尘可以只听系统运行声音就知是否中毒，一旦察觉异样便迅速拿出各种工具进行手动杀毒，可谓功底深厚。

可究竟能得到什么实惠呢？更快的系统运行速度、更低的内存占用率，而且就算系统中了病毒，也不会有杀毒软件弹出对话框，眼不见心不烦了……

属于卡牌和桌游玩家的专门志来了！

在不插电、无辐射的卡牌游戏和桌面游戏越来越流行的当下，你想不想也加入这股热潮呢？《卡牌·桌游》正是助你了解、深入的好帮手！书中包括了各地比赛活动的报道，热门套牌、战术分析，以及桌游上手指南、经典游戏心得攻略等内容。除了这些介绍性文字外，还收录了游戏文化、玩家故事等相关文章，力求做到实用性和娱乐性并重，卡牌、桌游爱好者切勿错过！

首航号现已上市

各地报刊亭及卡牌桌游店销售中



全彩正16开80页+miniCD

内容简介

MAGIC 2010核心系列前瞻

魔兽中文四版现开迷你战报

万智牌国冠上海牛马店资格赛战报

Joel Calafell的倾曳天鹅套牌

新手学堂

堆叠和优先权

万智牌新规则前瞻

卡牌文化馆

开拓荒岛，建立自己的部族——卡坦岛

坐拥小国 称霸天下——皇舆争霸

一款电流强大的策略游戏——电力公司

想成为运输大亨吗——蒸汽：致富之路

三国杀第三版 武将使用分析

波多黎各详尽攻略

心情故事——欢乐卡牌聚

幸运抽奖

艾泽拉斯英雄传起始包

游戏主题T恤

魔兽世界刮刮卡

等你来拿



本辑赠品



珍藏三国杀武将闪卡

八款中随机一款

第二辑8月中旬全国上市





幸运抽奖

魔兽主题T恤+起始包

魔兽四版补充包

热门桌游地产风云

赠品预告

魔兽世界四版

卡牌随机三张





内容预告

魔兽卡牌国家冠军赛

万智牌国家冠军赛

双料特报

怪物猎人

王女之刃

卡牌介绍

风靡世界的经典桌游

卡坦岛心得分享

还有更多精彩内容等待你的发现

邮发代号：82－726
定价：￥10.00元
本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007－0060
CN11－3751/TN